Tunnel Trilogie

Buch II

Halbwelt

(Web-Edition i1.3.2a)

Adultedition 21+ Empfehlung: Jugendbuch





Offizielles Statement zu den Editionen
(Adult/Jugend i2)

Blauer Text:
Kapitel enthält überwiegend Inhalt der Erwachsenenausgabe

Diese farbliche Kennzeichnung ist grob.
Die derzeit verfügbare Jugend-Edition unterscheidet genauer,
bis in einzelne Textpassagen hinein.

Status der Jugendausgabe (current): open (original) rc I

Svinenysh Galactic:
„Der Leser jungebliebenen Jugend. Verwiesen verweise er ich sie es auf die Ausgabe der kleinen Leute. Sie uns ist gemacht.“

(I) Gestatten, Theoplus Noktios

Prof. Dr. Theoplus Noktios ist aufgeregt. Ein Zustand der recht selten bei Ihm anzutreffen ist.

Drei Jahre sind vergangen. Generalmajor Pavel Rebelkov's Proto-Operation, die erste Gehirntransplantation beim Menschen, steht unmittelbar bevor.

Dr. Septimus Kholdrust hat seine Splice-Technik an duzenden Bonobos getestet und perfektioniert. Gerade noch rechtzeitig, denn Rebelkov geht es schlecht.

Er benötigt mittlerweile ein Exo-Skellet um sich fortzubewegen und reinen Sauerstoff zum wachbleiben.

Trotzdem ist der treue General Ihrer Majestät, Königin Hypatia I, in Amt und Würde.

Seine Entscheidungen und der Führungsstil haben sich dabei an die Körperliche Verfassung angepasst. In allen Ecken des Reiches, innerhalb und außerhalb des Militärs, sind seine Launen gefürchtet.

Auch der persönliche Leibarzt Ihrer Majestät ist eine Kapazität. Fachlich unschlagbar. Er legt kaum noch selbst Hand an, aber in Rebelkov's Fall wird er zusammen mit Kholdrust Höchstselbst aktiv.

Dr. Theoplus Noktios? Was ist er für ein Kandidat? Wenig ist über Ihn bekannt. Will man es entschlüsseln so ist eine Reise in die Vergangenheit von Nöten.

Seine Kindheit und Schulzeit sind dabei vernachlässigbar. Der Vater ist zwar früh verstorben aber dies hatte kaum Einfluss auf den jungen Theoplus.

Noktios‘ wahres Leben beginnt erst mit einem Fulminaten Ereignis, das sich damals an seiner Dissertationsfeier zugetragen hat.

Das Fest der königlichen Medizinischen Fakultät ist und war immer ein besonderes Ereignis. Er war im Zentrum des Geschehens anzutreffen, Bewunder um Ihn herum. Als Jahrgangsbester wurde er auch von den Professoren hofiert.

Es war eine gediegene Feier hochqualifizierter Mediziner, jetzt gehört auch er, Theoplus Noktios zu diesem erlesenen Kreis.

Unerwartet, beispielhaft jedoch, einfach so in den Raum, plötzlich, die Ansage einer zugegeben recht eleganten alten Dame. Sie hat sich anscheinend extra herausgeputzt.

„Ja, sehr schön Theo. Gut gemacht, Junge. Fachlich einwandfrei...“

Theoplus dreht sich zu seiner Mutter um. Diese fährt genüsslich fort: „Du würdest dich gescheiter um dein Privatleben kümmern. Eine Familie gründen...“

Lächelnd, ohne jedoch die Hauer zu zeigen geht daraufhin der junge Mediziner auf seine alte Dame zu.

Dann holt er aus und scheuert Ihr eine mit der flachen Hand, so fest er kann, mitten ins Gesicht.

Seine Ohrfeige ist so heftig, das Artoklavia Noktios aus den Socken fliegt. Sie stürzt auf den kalten Marmor und bleibt benommen liegen.

Auf dem Rückweg zu seinen Kollegen zeigt Noktios auf zwei Medizinisch-Technische Assistenten und spricht durch die Stille im Raum folgende Worte: „Entfernt den Abfall“.

Diese schlucken erst mal, machen Sich aber dann doch ohne Murren gleich an die Arbeit. Sie heben die schwer benommene alte Dame vorsichtig hoch und geleiten Sie in aller Stille raus.

Diese Szene bleibt Theoplus schon verborgen. Kein einziges Mal dreht er sich um.

Einige Professoren runzeln die Stirn und linsen sich an. Was war das eben? Einzelne unter Ihnen huschen schnell ans Buffet und beginnen eifrig zu tuscheln.

Aber wer die Mediziner kennt weiß dass Sie ein absonderlicher Menschenschlag sind. Warum soll man sich von dieser Banalität das Fest vermiesen lassen?

Das Ereignis eben trübt die Stimmung im Großen und Ganzen kaum. Im Gegenteil: Der eine oder andere klopft dem Primus sogar auf die Schulter.

Sie ist dann rasch gestorben, die alte Noktios. Ihr einziger Sohn Theoplus hat sich geweigert sie nochmal zu sehen, blieb der Einäscherung fern.

Danach ist er aufgeblüht, der junge Doktor, obwohl er einen Schritt einschlug den keiner seiner Kollegen verstehen konnte.

Anstatt in die Forschung zu gehen, wie für die hellsten der Branche üblich, machte er eine Allgemeinmedizinische Praxis im Süden Lyporos auf. Die Überraschung war groß, ebenso der Fehler.

Noktios hasst Banalität und Allerweltsmenschen. Außerdem spricht er ohne Rücksicht auf Verluste das aus, was er denkt.

Mit dem Eid des Hippokrates hat das wenig zu tun.

Jenes gipfelte, als eines Tages eine typische Mutter in seine Praxis kam und Ihm stolz das ganze Zentralwort vor die Nase hielt. Dieses Verbrechen als Lebensleistung lehnt der strebsame Mediziner ab. Noktios, verbal treffsicher, wenngleich ohne Empathie stellte folgendes klar:

„Jeder ist für immer tot. Deshalb ist der Hass auf die Mutter der stärkste überhaupt."

Nun, verbale Aussagen haben eine einzige Eigenschaft: Unsere Gesamtsituation bleibt gleich. Dennoch mag man geteilter Meinung sein.

Die einen werden einen Funken Wahrheit erkennen, andere finden es verwerflich.

Wie dem auch sei, in unserem Fall rannte die so gescholtene Heulend aus der Praxis. Ein Ereignis das Folgen hatte. Auch die Obrigkeit bekam langsam von seinen Verbalen Eskapaden Wind. Nach langem Ringen musste er seine Praxis schließen.

Sein weiterer Weg ist bereits erzählt. Den Posten als Leiter des intensivmedizinischen Instituts ihrer Majestät hat er bis heute inne.

Theoplus Noktios ist kein Misanthrop. Sein Kredo ist, das jeder einzelne durch Fleiß und Disziplin größeres als das eigene unscheinbare Leben leisten kann. Er steht loyal zum Protokoll.

Ja, Noktios kann wenig mit Frauen anfangen. Sie langweilen Ihn. Ausnahmen bestätigen die Regel, als eines Tages die junge Nimoa Sopor in seine Praxis spaziert kam.

Traurig war sie, depressiv aber sarkastisch. Sie hatte bereits einen Sohn, Albiw, der diese Eigenschaften vererbt bekam, zumindest die ersten Zwei.

Das Kinde Albiw war ein Grübler. Untypisch, interessant. Ohne Freunde ging er als Hans Guck in die Luft durch sein kurzes Leben. Er starb bei einem Verkehrsunfall, unter mysteriösen Umständen. Der Fahrer gab zu Protokoll: „Der ist einfach auf die Straße getappt.“

Nimoa, am Boden zerstört suchte Rat beim jungen Noktios. Ob Sie eine Beziehung hatten weiß niemand genau, dagegen spricht das Nimoa weiterhin mit Ihrem Mann, einem Banker, zusammen lebte. Es ist schon seltsam, das eine so kreative, freie Pflanze mit so was Langweiligem Verheiratet ist. Noktios hat das nie verstanden.

Etwa ein Jahr nach dem tragischen Verlust bekam Sie eine Tochter, Rose, Ihr letztes Kind. Aber Nimoa war gezeichnet. Sie magerte Zusehens ab, verweigerte sich dem täglichen Leben. Der Banker verließ die beiden und keine zehn Jahre nach dem letzten Zusammentreffen mit Theoplus ist Sie gestorben.

Noktios nahm den Todesfall zur Kenntnis, nur er selbst weiß, wie. Wichtig ist jedoch, und überliefert, dass er Ihrer Tochter geholfen hat.

War Nimoa Sopor schon sehr speziell, so ist nun Rose, Ihre Tochter, dies im Quadrat. Apathisch, geistesabwesend, mit kahlrasiertem Kopf und Ritzen an den Unterarmen machte Sie Noktios unter einer Brücke im Obdachlosenbezirk Lyporos ausfindig.

Er lieferte Sie umgehend in die wichtigste Klinik solcher armen Existenzen, dem berühmten Bergsanatorium Altrosa, höchstpersönlich ein.

Bis zum heutigen Tage lebt Sie dort. Ihr Zustand hat sich verbessert. Mit der Ritzerei hat Sie aufgehört. Die

Medikamente wirken. Verträumt streichelt Sie jetzt lieber den ganzen Tag die Rosen im Blumengarten des Sanatoriums.

(II) Gehirntransplantation

Selbst heute, drei Jahre nach der Retzlav-Katastrophe ist diese noch allen wach im Gedächtnis.

Dieser junge Major machte sich erst nach seinem Tod bezahlt. Sein mysteriöses Verschwinden dient bis heute als Abschreckung für Rebelkovs Untergebene und auch für die Medizin hat er mehr positive Auswirkungen als zunächst angenommen.

Retzlavs Todeskampf und seine finale Propofol-Betäubung waren Lehrreich. Heute nun, da Rebelkovs Klon an der Reihe ist, um es kurz zu machen: Bei Ihm wurde anders vorgegangen.

Keine Intravenöse Betäubung mehr, keine ‚Kontrolluntersuchung'. Nein. Neidhard Palmgren wurde sanft und friedlich schlafend, mitten in der Nacht durch eine Inhalationsanästhesie einer umgebauten Klimaanlage betäubt.

Gleich Danach wurde er vom Bergsanatorium hierher, runter nach Lyporo verbracht.

Es ist 7:00h früh. Noktios schleicht durch die Gänge des intensivmedizinischen Instituts. Auf dem Weg zum Operationssaal reicht Ihm eine Doktorandin ein Datapad.

Zwei Türen weiter steht Septimus Kholdrust im Rahmen. Chefarzt und Assistenz nicken sich kurz ab, dann reiht sich Dr. Kholdrust hinter Noktios ein.

Bald ist die Desinfektionskammer erreicht. Prof. Theoplus Noktios öffnet diese mittels Pad-Steuerbefehl.

Danach machen sich beide keimfrei in den Sterilen Raum dahinter, den eigentlichen Transplantationssaal.

Es ist angerichtet: Zwei Bahren. Links, aufgedunsen und alt der Original Rebelkov. Mit Kahlrasiertem Kopf liegt er da, eine Sauerstoffmaske über der Nase.

Rechts, 18 Jahre jung, Neidhard Palmgren, sein aus 100% Eigenzellmaterial hergestellter IPS-Klon. Sein Schädel wurde ebenfalls frisch rasiert.

Beide befinden sich im Tiefschlaf. Um sie herum die kompliziertesten Medizinischen Apparaturen. Eine davon, in doppelter Ausführung, ist der multispektrale Gehirnschneide-Laser neuester Generation, Kholdrusts Meisterstück.

Millimetergenau werden die Köpfe der Probanden justiert. Danach machen Sich die Mediziner parallel ans Werk und öffnen die Schädel. Zwei lebende Gehirne liegen vor Ihnen.

Kholdrust beblinzelt seinen Comm. Die zwei Oberflächensensitiven Multi-Spektral Schneidelaser scannen die Topologie der Gehirne.

Kurz darauf sind alle Koordinaten gesammelt. Kholdrust nickt Noktios an. Dieser gibt das Startsignal.

Damit es beim Durchtrennen der großen Blutgefäße unterhalb des Großhirns keine Sauerei gibt wird zuerst der

Kreislauf der Patienten mittels Stromschlag zum Erliegen gebracht.

Nun schalen die zwei Laser absolut synchron die beiden Gehirne an der Großhirnperipherie entlang aus.

Zeitgleich werden diese final vom jeweiligen Körper gelöst. Sofort fahren zwei Transportvorrichtungen in Position. Zeit die Gehirne zu vertauschen.

Beide werden angesaugt. Die ausgehölten Schädel sind deutlich sichtbar. Eine weitere Apparatur spritzt Neurozellstimulatoren auf die Schnittfläche des alten Hirns und Palmgrens Stammhirn.

Jetzt wird Rebelkovs altes Hirn Mikrometer genau in seinen neuen, jungen Kopf eingepasst. Das 18-Jährige Hirn seines Klons Palmgren landet derweil unspektakulär im Abfall. Neidhards Leben inklusive aller Erinnerungen ist somit beendet.

Ganz anders jedoch ergeht es seinem bisherigen Körper. Multispektrales intrazelluläres Splicen ist im Gange. Die Oberflächenmoleküle der zellgenauen Schnittflächen verweben planmäßig. Per Stromschlag wird der Herzschlag wieder aktiviert.

Die Urfunktion eines jeden Hirns, der Selfish-Brain Effekt, umgangssprachlich Egoismus genannt, setzt schlagartig ein. Die Zellen sind verwoben, es wird bereits Energie aus dem neuen jungen Wirt gesaugt.

„Kreislauf stabil“ murmelt Noktios. „Dann lass uns mal wieder zumachen.“

„Gehirnaktivität normal“ antwortet Kholdrust. „Wie bei den Versuchstieren. Die fast 50 OPs an Ihnen haben sich gelohnt. Schaut gut aus.“

Anerkennend nickt Ihm Noktios zu. „Jetzt braucht er erst mal viel Ruhe. Ich schick die Assistenten rein.“ Meint Kholdrust anschließend.

Kurz darauf stehen tatsächlich zwei Assis auf der Matte, es sind dieselben wie bei Retzlav vor drei Jahren. Ihr fleißiges, umsichtiges Handeln damals hat Ihnen den Job bis heute gesichert.

Schmunzelnd begrüßt Sie Ihr Chef, Noktios. „Zuerst bringen Sie bitte den neuen Rebelkov rüber in die Intensivmedizinische Betreuung.“ Pflichtgemäß nicken beide.

„Danach verfüttern Sie bitte rückstandsfrei diesen Abfall hier.“ Er zeigt auf Rebelkovs aufgedunsene Leiche.

„Da hinten in der Rundablage befindet sich zudem noch ein Leckerli. Das verteilt Ihr an die Affen. Die sind ganz scharf auf junges Hirn.“ Beide bejahen dies mit selbstverständlichem Gesichtsausdruck.

„Wie immer Bericht zu mir und 100 Prozentige Abwicklung.“ Das war’s schon. Die schlauen Assistenten haben verstanden und machen sich sogleich ans Werk.

Noktios und Kohldrust schütteln sich die Hand, der Assistent Dr. Septimus Kholdrust verbleibt im Raume, kontrolliert gleich die Operationsdaten seines Lasers.

Chefarzt Prof. Dr. Theoplus Noktios verlässt den Ort des Geschehens ohne einen Blick zurück.

(III) Rebelkov der Neue

„Ups, was für ein Traum ist das denn?“ Fragt sich Generalmajor Pavel Rebelkov nach dem Aufwachen. Tatsächlich ist er aus einem künstlichen Koma erwacht, hat 14 Tage geschlafen.

Er sieht an sich runter in scharfer Vision. Als nächstes öffnet und schließt er seine neue junge Hand. Er wedelt mit den schlanken Fingern.

Zeit aufzustehen. Wups, das geht aber flott von der Hand. Auch die Luft schmeckt frischer als sonst. Aha, da hinten an der Wand ist ein Spiegel. Zeit reinzuschauen, wie wir heute wieder aussehen.

Leichtfüßig tänzelt der neue alte Rebelkov rüber. Was er dann darin sieht verschlägt Ihm die Sprache: Sein eigenes junges strahlendes Ich blickt Ihm frisch entgegen. „Wie ist das nur möglich?“ denkt er sich.

Schon bald kehrt die Erinnerung zurück: „Noktios, Gehirntransplantation“ murmelt er. Dann jubiliert er lauthals: „Endlich eine Schönheits-OP die funktioniert hat!“ Er stutzt.

Ok, seine Stimme hat an Autorität verloren, klingt wie die eines Teenagers. Egal! Im Innern ist er noch der Alte. Das werden seine Untergebenen eben nun mit Fieps-Stimme um die Ohren geblasen bekommen.

Irgendwie zuckt es Ihm jetzt ein Bisschen im Gesicht und er reibt sich das linke Bein, das noch etwas Pelzig zu sein scheint... Zack es ist verflogen, alles wieder OK.

Die Tür Öffnet sich. Noktios, flankiert von Kholdrust betritt das Krankenzimmer. „Aha, Rebelkov ist wieder munter“ strahlt der Chefarzt. „Wie geht es Ihnen?“

Zur Antwort macht der neue alte ein paar leichtgängige Kniebeugen. Er antwortet mit frischer singenden Stimme: „Ein Wunder ist geschehen, hervorragend.“

Noktios nickt, bohrt aber sofort nach: „Dann erzählen Sie mir doch mal wie und wann wir uns kennengelernt haben.“

„Das ist ganz einfach“ gibt der neue, euphorisch zum Besten: „Vor etwa 18 Monaten, ich meine Jahren, Sachen gibt‘s, haben Sie gemeint, Sie hätten da was für mich. Einen IPS-Klon. Meinen neuen Wirt.“

Kholdrust beblinzelt seinen Comm, macht eifrig Notizen. Noktios antwortet: „Genauso war‘s, mein lieber Rebelkov. Trotzdem hier ein Wort der Mahnung: Lassen Sie es langsam angehen. Ich empfehle in der ersten Zeit keine Termine. Sagen Sie alles ab.“

Rebelkov nickt, hört aber nur halbherzig zu. Sein neuer Körper, insbesondere dessen junges Stammhirn, rattert schneller als sein altes Großhirn. Wie ein Teenager ist er voller Tatendrang. Noktios hat seinen Job erledigt, ist für Ihn

bereits Geschichte. Er ist Generalmajor Pavel Rebelkov der Neue und will sich gleich allen beweisen.

Der Prof. tätschelt Ihm die Schulter und meint: „Kommen Sie mit rüber in die Kantine. Es ist Essenszeit. Sie müssen einen Mordshunger haben.“

So geschieht es, das zwei ältere Männer und ein Teenie sich aufmachen zum Essenfassen.

Rebelkov ignoriert den Rat des Mediziners, will möglichst Bald zurück ins Büro. Selbst seiner persönlichen Assistentin hat der alte General nur mitgeteilt er begebe sich auf Kur. Mal sehen wie Sie reagiert.

Das Verteidigungsministerium Ihrer Majestät ist eine Hochsicherheitszone. Diplomaten und Militärs geben sich hier die Klinke in die Hand.

So fällt der junge korrekt gekleidete Rebelkov wenig auf als er am nächsten Tag das Ministerium betritt. Die Biometrischen Scans erkennen Ihn ebenfalls als Pavel Rebelkov. Die Türen öffnen sich, alles beim Alten.

In seinem eigenen Vorzimmer sitzt eine streng Aussehende Mitt-Fünfzigerin mit kurzgeschorenen roten Stoppelhaaren.

Sie Sieht den jungen Mann interessiert an. Wie kommt er ohne Anmeldung bloß hier herein?

„Sie wünschen?“ Fragt Sie mit verschränkten Armen. Überlegen lächelt der neue Rebelkov zurück: „Der Hausherr ist zurückgekehrt, Helga. Ja, ich bin es.“

Diese Ansage ist selbst für eine vom Schlage Helga Rottweil ein Novum. Sie hat keine Ahnung was der junge Mann von Ihr will. Sie antwortet barsch: „Was wollen Sie hier? Identifizieren Sie sich oder ich rufe den Sicherheitsdienst.“

Ihr junges Gegenüber schmunzelt genüsslich, reibt sich das Kinn, dann plärrt er los: „Rottweil! Aufwachen! Sie müssen doch Ihren eigenen Chef erkennen! Wenn Sie auch nur daran Denken den Knopf zum Sicherheitsdienst hin zu drücken verabschieden Sie sich automatisch aufs Altenteil.“

Helga erschrickt. Ist das möglich? Rebelkov fährt fort: „Sie haben doch in Ihrer Schublade da hinten ein Bild meiner Beförderung zum Generalmajor. Rausholen, aber schnell!“

Die Sekretärin stutzt, macht aber dann doch wie Ihr geheißen. Sie kramt das alte Bild hervor. Dann wandert Ihr Blick zwischen dem alten Foto und dem jungen Besucher hin und her. Sie stammelt:

„Sehr geehrter Herr Generalmajor. Wie ist dies nur möglich?“ Sie ist nun der Verzweiflung nahe.

Rebelkov beendet die Vorstellung: „Ja, Helga, ich bin es. Ich habe eine Transplantation auf mein eigenes 18-jähriges Ich erhalten. Und ich fühle mich prächtig!“

Kleinlaut gibt Frau Rottweil zurück: „Mein Lieber General, selbstverständlich, wunderbar das Sie zurück sind. Meine aufrichtigsten Glückwünsche. Ich stehe zu Ihrer vollsten uneingeschränkten Verfügung.“

„Sehr gut“ murmelt Rebelkov. „Als erstes berufen Sie eine Taktikbesprechung des geheimen zu Westerburg Stabes ein. Mal gespannt wie die Trottel reagieren. Außerdem wird es Zeit, das wir dort endlich zu Potte kommen.“

„Danach arrangieren Sie ein Treffen mit der Königin. Ich brenne darauf mich so vorzustellen.“ Staunend, pflichtgemäß antwortet seine treue Sekretärin: „Sehr wohl Herr Generalmajor, wird umgehend erledigt.“

Am Nächsten Tag. Der Runde Tisch. Geheimbesprechung Projekt „Indi“ – Durchsetzung einer neuen Ordnung. Leiter: Rebelkov. Geladen: Chefs der Zellen.

Rebeklov der Junge sitzt bereits da, die Militärs trudeln ein. Der ein oder andere dreht den Kopf in seine Richtung. Schon wieder ein neuer Agent? Der nächste Aufpasser? Was denkt sich der alte Sack nun wieder aus.

Direkt neben Ihm nehmen zwei altgediente Generäle Platz. Sie sind anscheinend Kommandieren gewohnt. Einer richtet sich an den jungen Rebelkov: „Du, Milchgesicht! Was suchst du hier? Wenn du ein Aufpasser sein sollst, reiß ich dir den Kopf ab.“ Rebelkov hebt zum Schein die Hände abwehrend nach oben.

Die beiden wiegen sich nun in Sicherheit. Sein Companion meint: „Was will er denn diesmal wieder, der alte Sack? Zeit den Löffel abzugeben, wenn du mich fragst.“

„Der Hängt doch schon an der Flasche! Keine Sorge das Problem löst sich bald von allein. Blödsinn, diese ganze Aktion. Rebelkovs ‚neue Ordnung‘ Was soll das?“ meint der andere. Beide nicken sich an.

Der Saal füllt sich, bald sind alle versammelt. Dann passiert was Neues. Rottweil erscheint und drückt den Knopf. Die Screen in Blickrichtung wird lebendig. Live und in 3D strahlt genüsslich der neue Rebelkov in die Kamera.

Die beiden Generäle reißen die Köpfe rum und betrachten Ihren Nachbar. Die Vorstellung beginnt. Rebelkov erklärt seinen neuen Status, einige der Zuhörer schlucken. Andere glotzen wie junge Welpen in das Gesicht Ihres neuen Chefs.

Bald ist der Film Geschichte, der Rebelkov II erhebt sich. Die beiden Generäle wischen sich die Stirn.

Rebelkov triumphiert: „Ja, ich bin es. Und ich garantiere, das wir unsere Aktionen ab nun mit neuer Dynamik durchführen werden...“ Er wird unterbrochen, die meisten seiner Drohnen fangen an zu klatschen.

Rebelkov genießt den Zuspruch doch beschwichtigt rasch. Er deutet allen an zu Verstummen. „Ganz genau, wir werden die Erbmonarchie erneut implementieren. Schluss ist’s mit den Tausend, zuerst jedoch...“

Er nimmt seine beiden Nachbarn ins Visier, gleichzeitig murmelt er was in seinen Comm. Drei Sicherheitsbeamte erscheinen in der Tür.

„Werde ich diesen beiden verfluchten Deppen hier“ er zeigt auf die beiden traurigen Gestallten „eine Lektion erteilen!“

Rebelkov ist außer sich: „Hinter meinem Rücken! Was fällt Ihnen ein! Das ist Hochverrat! Ich zeig euch jetzt wie mit Verrätern umgegangen wird.“

Mit diesen Worten winkt er die Sicherheitsleute her. Dann deutet er auf das Elend vor Ihm und spricht: „Vex Grave!“

Beide gehen zu Boden, falten die Hände und flehen den Teenager an Ihnen zu vergeben. Ungerührt verrichtet derweil die Security den Dienst, Handschellen klicken, Sie werden abgeführt.

Rebelkov spricht erneut zur Runde: „Wünscht sich hier noch irgendjemand in die Zeit des Leerlaufs zurück?“ Jeder einzelne der Anwesenden schüttelt den Kopf und schaut vor sich auf die Tischplatte.

Nachdem die neue Person der Belegschaft vorgestellt wurde, ist nun heute ein Tag später, er selbst an der Reihe anzutanzen.

Königin Hypatia I gewährt Ihm Audienz. Der General ist überglücklich.

Es ist Immer was Besonderes im Königspalast zu wandeln, speziell für den jungen Körper des alten Rebelkov.

Um der Regentin den Schock zu ersparen wurde Sie im Vorfeld über Rebelkov’s neue Erscheinung aufgeklärt.

Gespannt erwartet Sie nun seinen Auftritt. Rebelkov schreitet in den Saal. Da hinten thront auch Sie: Seine Königin.

Schmunzelnd sieht Sie in seine Richtung. Militärisch korrekt schlägt Rebeklov die Hacken zusammen und verkündet: „Meine Königin, ich melde mich zum Rapport.“

Die Regentin des Raah-Indi-Systems, Hypatia I, bricht in Gelächter aus: „Rebelkov, besser Rebelkovchen, was ist denn das für eine Fieps-Stimme? Hahaha, Sehr erheiternd, “ kichert Sie: „So ein Milchgesicht! Das ist wirklich köstlich.“

Rebelkov fällt die Kinnlade nach unten, er lässt die Schultern hängen. Wie ein begossener Pudel steht der Teenager vor der Imperialen Krone.

Ja, Hypatia die Erste stellt mehr da. In Askese ist Sie gealtert- wenn man überhaupt so sagen kann. Königlich sieht sie aus, auch jetzt noch, ende Vierzig kann man von Attraktivität sprechen.

Der bisherige Rebelkov dagegen ging im körperlichen Verfall durch die Zeit. Aufgedunsen und Abgewirtschaftet war er zum Schluss. Diesen Milchbubi nun vor Ihr zu sehen sorgt deshalb für Erheiterung.

„Meine Königin, ich versichere Ihnen...“ quakt der neue General hilflos hervor. Hypatia unterbricht Ihn: „Aber Rebeklov. Das weiß ich doch. Es ist nur...“ Sie schüttelt wieder schmunzelnd den Kopf. „Schauen wir mal wie es weitergeht. Technisch bleibt alles erst mal beim Alten. Ich erwarte regelmäßigen Bericht. Sonst noch was?“

„Selbstverständlich meine Königin! Nein, Majestät!“ Rebelkov salutiert, verneigt sich, dreht sich auf dem Absatz um und trollt sich.

(IV) Margots fieser Plan

Die persönliche Assistentin Frau Helga Rottweil ist eine graue Person die Ihr Heil in der Arbeit sucht.

Auch wenn Ihr neuer alter Chef zum Großteil heuer erst 18 geworden ist, so ist sie schon seit 20 Jahren im Dienste des Generalmajors tätig.

Bis vor zwei Jahren lebte Sie in Ihrer eigenen Zelle, will heißen einer blankpolierten Mietskaserne im 19. Distrikt Lyporos. Ja, die Wohnung war sauber obwohl sie Alpha-Mech Tecs reinigten.

Am Anfang hatte Sie es mit Ruba-Reinigungskräften versucht, doch Helga Rottweil ist privat so unerträglich, dass die normalerweise zuverlässigen Angestellten bei Ihrem bloßen Anblick in Ohnmacht gefallen sind.

Der Druck der Hausherrin war so groß dass die fleißigen Bediensteten Fehler am laufenden Band produzierten. Sie ließen Porzellan fallen, zerdepperten Spiegel und als Sie abgewatscht werden sollten fielen Sie um wie Strohsäcke.

Irgendwann wurde der guten Helga das zu bunt, sie hat alle gefeuert und ist auf Bots umgestiegen, mit allen Problemen: Ihre Ansprachen blieben seit da ohne jede Wirkung und die ständigen Selbstabschaltungen gingen Ihr auch auf den Geist.

Neben Ihrem Posten als Empfangsdame im Verteidigungsministerium verbrachte die korrekte Helga mit

der Zeit deshalb mehr und mehr Zeit an der noblen Privatadresse Ihres Chefs.

Als dieser Ihr vor zwei Jahren ein Nebengebäude zum Wohnen anbot war Sie überglücklich. Die neue Zusatzaufgabe ‚Überwachung des Personals' nahm Sie gerne an.

Bei Rebelkov verkneift Sie sich einen allzu bissigen Umgangston. Die Ruba versehen Ihren Dienst recht normal, die wenigen Service-Bots bereiten auch nur die üblichen kleinen Problemchen.

Ja, Helga ist zufrieden. Ihre Wohnsituation hat sich deutlich verbessert.

Heute, an diesem herrlichen Frühlingstage nun ein weiteres freudiges Ereignis. Die einsame Helga bekommt Besuch.

Die junge Margot Rottweil, Tochter Ihres Bruders und somit eine der wenigen Verwandten überhaupt, hat sich angekündigt.

Sie hätte da was zu besprechen hat Sie gesagt. Ihr einen Vorschlag zu machen.

Gerne ging Helga darauf ein, wartet nun gespannt. Da klingelt es schon, Helga Rottweil öffnet die Tür.

Davor steht Sie also, Margot Rottweil, mittlerweile zarte 15 und eine Mischung aus Klos und Kampfbulle.

Margot Rottweil ist über all die Jahre immer noch im Dunstkreis Prinz Herolds von Westarp, Hypatias einzigem Sohn anzutreffen. Dies ist eine beachtliche Leistung, bei der Optik.

Oder es spricht für Herold, aber bei dem weiß niemand so ganz genau wie und wo er dran ist. Sagen wir‘s mal blumig: Geöffnet hat sich der in den letzten Jahren kaum. Eher das Gegenteil ist der Fall.

Tatsächlich, Margot steht da auf der Matte in voller Pracht. Ihre stark gegeelten kurzen roten Stoppelhaare glänzen in der Abendsonne. Sie ist Ihres Zeichens immer noch Intimfeindin einer Mitschülerin am Alanis, genannt Patchara Petch-a-boon, inklusive deren Anhang und das seit Tag eins. Was sie jetzt wohl zu besprechen hat?

„Hallo liebe Margot! Du siehst umwerfend aus. Jedesmal wenn ich dich sehe bist du noch hübscher geworden.“ Strahlt Sie Ihre Tante zur Begrüßung an.

„Oh vielen Dank liebe Tante“ gibt Sie zurück und weiter „wie schön du es hier hast, Herrlich. Da fühlt man sich gleich daheim“.

Kurze Zeit später sitzt also eine etwas in die Jahre gekommene Graue Maus zusammen mit einem jungen speckigen Walross in einem eher altmodischen Esszimmer beim Tee zusammen.

Nach dem üblichen Bla beginnt Margot mit Ihrem eigentlichen Anliegen:

„Ich weiß, und glaub mir ich unterstütze das voll, das Ihr, du weißt wen ich meine, naja, die Westerburgs gehören halt mal weg, oder?“

Verlegen, treudoofblöd kichert Helga daraufhin. „Nun ja“ fährt Margot fort „am Alanis bekommt man doch so einiges mit. Auch Sachen, die euch verschlossen bleiben...“

Helga macht eine überraschte Miene und meint „Aha?“

„Ja“ antwortet Margot „erinnerst du dich noch an diese Petch-a-boon, liebe Tante?“ „Sicher ...“ bestätigt diese mit leicht angewidertem, fragendem Gesichtsausdruck. Was will die mit der frechen Göre?

„Nun, es sieht so aus, als ob der Junge zu Westerburg, dieser Henley, ein Jahrgangskollege von mir... naja, es ist mir halt aufgefallen, dass die beiden viel Zeit miteinander verbringen. Die stecken ständig die Köpfe zusammen.“ Sie macht eine kurze Pause:

„Dieses dumme Schwein mit seinem Riesenmaul ist auch meistens in der Nähe anzutreffen.“ meint sie abschließend.

Helga schmunzelt: „Na dann lass Sie doch. Liubomir ist auf unserer Seite, das kann ich dir verraten.“ Doch Margot schüttelt den Kopf.

„Liubomir Iliev ist ein super Lehrer. Militärgeschichte mein Lieblingsfach. Doch ich will viel weiter gehen. Hab was Krasseres geplant.“

„Jetzt bin ich aber neugierig“ meint Ihre Tante.

„Ich lass die verschwinden, diese Petch-a-boon, mein ich. Ich weiß auch schon wohin. Aber genau da brauche ich deine Hilfe!“

„Aha. Nun schwierige Zeiten rechtfertigen einiges. So, dann mal raus mit der Sprache. Bisher geb ich grünes Licht.“

Margot strahlt ob dieser Zustimmung: „Wir verschleppen Sie rauf ins Bergsanatorium Altrosa. Dort bekommt Sie einen neuen Job als Versuchskaninchen. All diese Anti-Depressiva. Glaub mir: Das ist schlimmer als der Tod.“

„Jetzt siehst du, warum ich deine Hilfe brauche. Ich weiß das dein Chef und der des intensivmedizinischen Instituts...“

„Ja, Rebelkov und Prof. Noktios sind einander bekannt.“ Zwitschert Helga dazwischen: „Ich glaube das lässt sich arrangieren. Freiwillige Medikamententester werden immer gebraucht...“ sinniert sie weiter.

Gespannt blickt der junge Kampfknäul, Ihr Gegenüber, Sie nun an. Helga nippt an Ihrem Tee:

„Vielen Dank für all diese Informationen, liebe Margot. Ich kümmere mich darum. Aber keine Aktionen vor dem offiziellen ‚Go‘ seitens Rebelkov. Ist das klar?“

„Selbstverständlich liebe Frau Tante Generalassistenz. Aber natürlich erwarte ich Deine Anweisungen. Ich bin stets zu Diensten."

Dame Helga reibt sich genüsslich die Hände und meint abschließend: „Nach über zwanzig Dienstjahren kann ich dir aber bereits so viel verraten: Ich glaube das geht in Ordnung."

(V) Letzter schöner Tag auf Erden

Auch wenn der Konflikt Alte versus Neue Welt mehr und mehr offensichtlich wird, so hat es der Direktor des noblen Alanis Instituts für angewandte Wissenschaften, Regis Vekter, doch geschafft diesen aus seinem College weitestgehend herauszuhalten.

Seine Schule kümmert sich primär um die Bildung. Sie stellt damit ein unabhängiges Bollwerk dar. Freilich gibt es Fraktionen. Da wäre z. B. Liubomir Iliev und seine MIL-Gang zu nennen. Populär ist sie, auch weil kein geringerer als der Sohn der Regentin, Herold von Westarp diesem Kreise mehr als nur nahesteht.

Dann gibt's die sich-raushalter und durchschlängler, aber wie überall kann man diese getrost vergessen.

Auf der anderen Seite des Spektrums tummeln sich die liberalen Freidenker im Interspecies-Unterricht. Prachtexemplare dieser Gattung kennen wir allzu gut.

Was schleicht denn da für eine Bande um die Ecke? Ein junger drahtiger Ruba, er mag um die 15 sein, textet gerade heftig seine Klassenkameradin zu. Mit Armen und Beinen fuchtelt er dabei.

Das angesprochene gleichaltrige, exotische Mädchen hebt beschwörend die Hände neben Ihren Kopf. Es ist Patchara Petch-a-boon, angehende Diplomatin aus der östlichen Provinz Xonburi hier auf dem Trivy.

Direkt hinter den beiden läuft ein gutaussehender Junge, wahrscheinlich ein Klassenkamerad. Er schüttelt leicht den Kopf. Es handelt sich um Prinz Henley zu Westerburg, einer der wenigen Schüler vom andern Stern, des 0.82 Lichtjahre entferntem Indi.

Er trägt die Haare nun etwas wilder gestuft, die Dunkelroten, leicht silbrig glänzenden Strähnen in seiner schwarzen Mähne sind Natur, ebenso wie seine strahlend schönen weinroten Augen.

„Zum letzten Mal, Svino…“ meint Patchara an die Adresse Ihres zappligen Gegenübers: „auch wenn wir dieses Jahr nur zwei gemeinsame Fächer haben kannst du das mit dem Referat vergessen!“

„Blah, Blu, pappel-popp“ quakt der Angesprochene zurück „was vor du Angst haben hast? Einfach ist’s ganz schön.“

„Svino!“ schnappt Patchara genervt zurück „Keiner macht ein Doppel-Referat in diesem neuen Fach. Erstmal abwarten um was es in ‚Purposition‘ eigentlich geht.“

Sie macht eine Pause: “Außerdem ist mir heute noch, ganze drei Jahre später unsere Interregions-Katastrophe sehr wach im Gedächtnis.“

Svinenysh ist entgeistert: „Unglück was? Schön wars ist’s gewesen toll ab dafür…“

Patchara winkt ab, Svinenysh zieht darauf hin eine Grimasse rüber, dann strecken Sie sich gegenseitig die Zunge raus.

Patchara Petch-a-boon ist mittlerweile stolze 15, außer Svinenysh schafft das keiner mehr.

Henley schlurft derweil hinterher und murmelt: „was sich liebt…“ aber dies bleibt den beiden Hitzköpfen in der Eifer des Gefechts verschlossen.

Ja, die beiden Streithälse sind so vertieft, dass sie nur wenig von Ihrer Umwelt mitbekommen. Normalerweise hat das die kluge Patchara besser im Griff. Gerade biegen Sie um die Ecke in einen größeren Raum ein.

Oh nein, da vorne, in der Aula steht auch Sie: Margot Rottweil mit Ihrer Gang, Ihres Zeichens Intimfeindin Patchara Petch-a-boons inklusive deren Anhang.

Heute also, keine Woche nach Unterrichtsbeginn das erste unausweichliche Aufeinandertreffen.

Margot setzt eine grässliche Fratze auf. Triumphierend trötet Sie an Ihre Klone gewandt: „Da seht mal, hier kommt das neueste Liebespaar! Süß wie Sie sich kabbeln.“

Das schallende Gelächter Ihrer Drohnen lässt die Aula fast erzittern. Aber, die ein oder andere aus der Traube blinzelt auch blöd in Richtung Henley. Eine einzelne winkt sogar zaghaft.

Patchara indes lässt die Schultern hängen und murmelt: „Auch das noch. Ich hätte besser aufpassen sollen.“

Sie bleibt stehen, die schreckliche Margot ist jetzt nur noch etwa zehn Meter von unserem Trio entfernt. Selbst Svinenysh schaut mittlerweile in Ihre Richtung.

Margot brüllt: „Macht ruhig weiter Ihr Lieben. Bin gespannt was dabei rauskommt. Bekloppter als du kann‘s nur schwer werden. Dein Liebliches Trymoo-Schwein mit seinem Riesen-Maul ist genau der passende für Dich!“

Wieder lautes Gelächter der Drohnen. Svinenysh quakt: „Dumpfkuh blöde bist du! Weiß jeder alles!“

„Oho, huuh“ murmeln einige Jungs aus Margots Gang daraufhin. Margot ergreift erneut das Wort:

„Halt die Fresse Toilettenputzer. Schau zu dass du zurück gehst wo du hergekommen bist. In den Sumpf, du Opfer.“

Henley und Patchara linsen sich an. Sie sind kurz davor einzuschreiten, doch diesmal ist Svinenysh schneller. Mit einem einzigen Satz springt er die zehn Meter rüber ins Feindesland, entreißt einem Nachbar die Cola und schüttet sie Margot über den Kopf.

Geschickt dreht er sich dann um 90 Grad und hüpft mit einem erneuten Satz heim zu den Seinen.

Wie ein begossener Pudel steht nun Margot in Ihrer ganzen Fülle da. Die süße Cola zusammen mit all dem Gel in Ihren kurzen Stoppelhaaren ist eine Giftmischung an der sie noch eine Weile Freude haben wird.

Zeit für die Aula einzugreifen: Alle Zeugen, egal welcher Jahrgangsstufe, fangen aus vollem Herzen an Sie auszulachen. Einige zeigen sogar mit dem Finger auf Sie.

Der absolute Brüller, die nächste schallende Ohrfeige. Selbst aus Ihrer eigenen Gang hat der eine oder die andere ein Schmunzeln aufgesetzt.

Keine Chance also für einen Gegenangriff. Wütend wischt Sie sich mit der Hand die Cola aus dem triefenden Gesicht. Anschließend huscht Sie mit verzerrter Fratze so schnell es geht aufs Klo.

„Ha! Lektion lernen gelernt haben hat Sie!“ drückt Svinenysh der Ruba gerade noch raus, bevor er von Henley und Patchara stürmisch umarmt wird. Sie reißen Ihn fast zu Boden. Auch Sie lachen sich, wie die versammelte Meute, fast halbtot.

(VI) Feiger Anschlag am Alanis

Wie wenig wissen unsere Drei Sterne dass dieses Ereignis eben das letzte Lebenswerte für eine lange Zeit bleiben wird. Man könnte auch sagen: Der letzte schöne Tag auf Erden ist angebrochen.

Margot Rottweil nämlich, die eben gescholtene, ist bereits in der Planung. Die Vorbereitung eines schrecklichen Verbrechens hat schon längst begonnen. Einer Straftat wie sie das noble Alanis College noch nie gesehen hat.

Jetzt, allein auf der Toilette, unter dem Wasserhahn wächst der Hass auf Ihre Gegnerin, mehr noch, er steigert sich bis zur Raserei. Morgen Mittwoch ist sie dran!

Das Problem beim Überfall auf Patchara Petch-a-boon ist, dass Sie meistens in Begleitung anzutreffen ist. Nur gleich nach Unterrichtsende geht Sie die paar Meter allein rüber in den Mädchentrakt.

Hoffentlich ist das auch morgen so. Kurz vor dem Eingang ist ein dichtes Gebüsch. Ort und Zeitpunkt sind somit klar.

Zu zweit werden Sie sein. Margot Rottweil und Ihr Kumpel Kacper Gorcyzka, ein eher einfältiger Allerweltsbursche. Aber er macht was man Ihm sagt. Außerdem ist er recht kräftig.

Selbst für eine vom Kaliber Rottweil ist es schwierig gewesen an das uralte Narkosemittel Chloroform heranzukommen, einmal mehr, weil es mittlerweile streng verboten ist.

Einzig der Lehrer für Militärgeschichte, Ihr Lieblingslehrer Liubomir Iliev, hat eine kleine Dosis bereitgestellt. Aus seinem persönlichen Schatz. Ohne Fragen.

Margot hätte sich zwar mehr gewünscht, aber selbst diese kleine Menge reicht locker aus Ihr Opfer bis zur Bewusstlosigkeit auszuknocken.

Mit einem Wattebällchen in der einen und dem Chemiefläschchen in der anderen sitzt sie also heute, Mittwoch den 13. September 216 NET Medianzeit, versteckt im Gebüsch auf dem Mädchencampus des Alanis College in Lyporo auf dem Trivy im Raah System und wartet.

Es ist kurz nach 15:00h am Nachmittag. Bald muss Ihr ahnungsloses Opfer kommen. Hoffentlich ohne Ihre beiden Begleiter, allein.

Doch es kommt anders. Kacper stumpft Margot, er zeigt Richtung College. Patchara kommt gerade rüber, aber Sie hat jemanden dabei. Es ist ein gleichaltriges Mädchen, wahrscheinlich hier aus Lyporo, so wie Sie aussieht eine Klassenkameradin.

„Mist!" murmelt die junge Rottweil „dann müssen wir es aufteilen. Hier." Sie gibt Kacper die Hälfte der Watte in die Hand und beträufelt es mit dem süßlichen Chloroform. „Halt die Hand geschlossen, das es drinbleibt." Meint Sie anschließend.

Die beiden ahnungslosen Mädchen sind jetzt nur noch wenige Meter entfernt. Margot tränkt nun Ihre Watte mit der Chemikalie, solange bis kein Tropfen mehr in der Flasche übrig ist. „Dir geb ich‘s“ knirscht sie dabei.

Die beiden Schülerinnen haben den Busch nun bereits passiert. „Jetzt!“ schnappt Margot und die beiden Angreifer springen aus dem Gestrüpp hervor.

Margot greift dabei Patchara, Kacper Ihre Begleiterin von hinten an. Sie drücken die Watte über Nase und Mund der Opfer.

Beide versuchen zu schreien aber der Griff über Ihrem Gesicht verhindert jeden Laut. Beim Anschließenden Luftschnappen entfaltet das Gift seine volle Wirkung. Wenige Sekunden später hängen beide Opfer bewusstlos in den Händen Ihrer Peiniger.

„Schnell rein ins Gebüsch“ zischt Margot, auf dem Weg dorthin knurrt Sie: „Ich schwör dir Petch-a-boon, wenn du allein gewesen wärst hätt ich dich gleich hier geplättet. Leider ist bei zwei die Dosis zu gering.“ Tatsächlich sind die paar Tropfen der Chemikalie bereits jetzt verflogen.

Im Gebüsch murmelt Sie weiter: „Naja, im Altrosa werden Sie Dir schon den Rest geben. Die haben schreckliche Anti-Depressiva in Ihren Regalen. Da wird selbst deine Birne weich. Dein langsames Dahinsiechen gefällt mir noch besser.“

„Watte einstecken“ weist Sie Ihren Einfallspinsel an. „Ich piep jetzt den Transport her.“ Sie beblinzelt Ihren Comm.

„Setz der hier den Helm auf“ meint Sie Richtung Ihres Helfers „und lass Deine einfach hier liegen. Die wird schon wieder wach.“

Kacper Gorcyzka nickt und tut wie Ihm geheißen. Auch Margot hat nun Ihren Helm aufgesetzt.

„Wo bleibt er denn…“ murmelt Sie leicht nervös. Sie vergisst dabei, das Wheeler Solarbetrieben sind und somit fast geräuschlos durch die Gegend sausen. Keine Minute später jedoch ist bereits ein Pfeifen zu hören.

Unspektakulär parkt der Jugendliche seinen Wheeler wenige Meter entfernt auf einem kleinen Schleichweg im Park des Campus. Es passiert öfter das Jungen mit Ihren Wheelers hier rumkreuzen, um anzugeben. Dies wird zwar ungern gesehen, aber so ein Mädchenwohnheim zieht manchen coolen Typ magisch an.

Der zweite Helfer entfernt sich von seinem Motorrad. Zeit für Margot abzuhauen. Sie reißt Ihr bewusstloses Opfer unsanft in die Höhe. Patchara hat mittlerweile Ihren Helm auf dem Kopf. Die perfekte Tarnung.

Margot ist kräftig. Sie bugsiert Ihre Geisel vor sich her auf das Rad, legt alle vier Hände auf den Lenker, umklammert Ihr Opfer fest und gibt dann Gas. Erstmal schnell weg vom Campus.

Ungerührt verlässt auch Kacper den Ort des Geschehens, wobei er das zweite Mädchen tief schlafend im Gebüsch zurücklässt.

Margot rast derweil mit der bewusstlosen Patchara Petch-a-boon durch Lyporo. Möglichst schnell den Ballast loswerden. Möglichst rasch umladen.

Hier in der Seitengasse unweit des alten Bahnhofs steht auch schon Ihr Flyca. Ein weiterer Verbündeter sitzt drinnen.

Er sieht seine Chefin ankommen und öffnet die Flügeltüren. Recht gekonnt gelingt es Ihm Patchara abzugreifen und auf den Beifahrersitz des Flycas zu setzten.

Margot huscht derweil auf den Fahrersitz, Helfer Nummer Drei erklimmt den Wheeler. Kurz darauf brausen beide in unterschiedliche Richtungen davon.

(VII) Krisenstimmung

„Seltsam“ murmelt Prinz Henley zu Westerburg in Richtung seines besten Freundes Svinenysh den Ruba. Er schüttelt dabei leicht den Kopf.

Zu dritt sitzen Sie an diesem schönen Septemberabend vor dem Jungenwohnheim des Alanis. Die kleine Gang hängt bei gutem Wetter gerne abends vor der Bude im Freien ab.

Der dritte im Bunde ist kein geringerer als der Vierzehnjährige Mikkel Silva, seines Zeichens angehender Telematiker. Er verbringt bereits einen Großteil seiner Freizeit oben am geostationären Teilchenbeschleuniger Tunnel Gamma I. Mikkel ist eher Einzelgänger, hat wenig Freunde, aber Henley und Svinenysh gehören definitiv dazu.

Froh waren Sie, vom Tunnel-Konsortium das „der Fette“ endlich einen Auszubildenden hat. Zuvor hatte Njall Linaesu jeden Ihrer Kandidaten eiskalt abblitzen lassen. Doch das nur nebenbei.

„Was genau höchst unerwünscht ist nun?“ Svinenysh sieht Henley fragend an.

„Ach, Patchara ist offline. Schon ne ganze Weile. Seit 16:02 Uhr. Ohne bin-fort Message…“

„MMhm“ brummt Svinenysh „Beleidigt deswegen immer noch wegen Referat ist Sie? Aber, no nie nu. Glauben kann das nein bestimmt.“

„Ich kann dir sagen wo sie steckt“ meint Mikkel lapidar. „Mutier mal deinen Comm her, Henley. Ich kenn da einen Hack.“

Zisch! Ein Comm segelt von A nach B. Mikkel beginnt sofort mit der Blinzelei. Er verzieht sein Gesicht.

„Wie? Lyporo, Nähe alter Bahnhof. Was will Sie denn da?“ meint er abschließend.

„Unmöglich!“ Meint Henley abwehrend. „Gib mir das mal her.“ Fassungslos schaut er auf die Karte, Svinenysh kratzt sich am Hinterkopf. Er hat ein schlechtes Gewissen wegen dem kleinen Streit gestern.

„Also bevor wir jetzt falsche Schlüsse ziehen gehen wir erstmal rüber zu Ihr“ meint Henley. „Sie ist heute glaub ich mit Regina Natchersville heimgelaufen. Fragen wir Die doch einfach mal.“

„Aufgehts schlußdrauf weg!“ Plärrt Svinenysh, springt auf und sprintet los. Die beiden anderen haben Mühe Ihm zu folgen.

Keine Vier Minuten später stehen Sie vor Patcharas Wohngebäude. Mikkel klingelt bei Regina. Keiner daheim.

Svinenysh der Ruba steht derweil vor dem Aufgang, schaut aber Richtung Park. Er hält eine Hand ans Kinn, kurz darauf beginnt er zu schnüffeln.

„Faul was ist bestimmt“ beginnt er. Dann gibt er grunzende und schnarchende Geräusche von sich. Er verhält sich gerade

so als ob er die Moleküle der Luft in seiner Nase einzeln zerlegen könnte. Er schmatzt, quiekt, hoppelt und pfeift dabei. Die Fünf Sinne der Ruba des Trymoo sind viel feiner als die der Menschen.

Trotzdem sehen sich Henley und Mikkel mit hochgezogenen Augenbrauen an. Ja, Svinenysh ist auch nach drei Jahren für eine Überraschung gut.

Plötzlich springt er mitten in einen Busch. Ein überraschtes „Oh!“ ist deutlich zu vernehmen. Henley rast los, Mikkel hinterher.

Dort im Gebüsch sitzt er, Svinenysh, in seinen Armen die bewusstlose Regina Natchersville. „Hmmm“ macht er.

Dann beginnt er sie in Speedcore-Geschwindigkeit zu kitzeln. Am Bauch, unter den Achseln, an den Fußsohlen. Schließlich beklatscht er Ihre Backen so schnell, das wahrscheinlich zwischen jedem Tapp die Schallmauer durchbrochen wird.

Regina beginnt zu blinzeln. Sie erwacht. Benommen schaut Sie sich um. Zuerst erschrickt sie, stößt einen schrillen Schrei aus. Dann erkennt Sie jedoch Ihre drei Retter.

„Wo bin ich?“ sind Ihre ersten verwirrten Worte. „Wo ist Patchara?“

„Seit Ihr zusammen rüber?“ fragt Henley sogleich. „Ja“ antwortet Regina: „gleich nach der Schule sind wir zusammen heimgegangen, bis …“

„Was ist passiert?“ Henley ist entsetzt! „Bitte Regina, du musst dich erinnern!“

„Keine Ahnung! Ich hab das Bewusstsein verloren. Irgendwas war da vor meinem Gesicht…“

Svinenysh weiß mehr, er quakt: „Sonne klar ganz ist wie bestimmt! Ist Patschala Petch-a-boon entführt Sie. Rennen wir Trommeln alles los geschwind!“

Henley wird mulmig, er fragt: „Regina, kannst du laufen?“ Regina rüttelt und schüttelt sich, Sie antwortet: „Ich glaub schon, ja.“ Sie sieht Henley fragend an.

„Dann geh gleich rüber ins Sekretariat.“ Meint er: „Erzähl denen alles was du weißt. Auch das Patchara entführt worden ist. Aber verschweig erst mal das wir es waren die Dich gefunden haben, ok? Das bleibt unser Geheimnis.“ Regina nickt und macht sich sogleich von dannen.

„Sie ist zwar noch was wackelig, aber es dürfte gehen. Wir haben nämlich wichtigeres vor. Los Jungs, rüber zu uns und rauf auf die Wheelers!“ Mit diesen Worten sprinten die drei zurück, Svinenysh vorneweg.

Der alte Bahnhof Lyporo liegt einfach zu nah um den Wespley anzuschüren. Außerdem verliert man wertvolle Zeit bis man erst mal bei Ihm ist. Also sind die All-Terrain-Räder die bessere Alternative.

Svinenysh ist ein ausgezeichneter Pilot geworden. Seit dem Abenteuer auf dem Exo ist er wie wild aufs wheelen. Was hat

er sich gefreut als er vor zweieinhalb Jahren seinen von Henley geschenkt bekommen hat.

Die Flitzerei ist ein liebes Hobby der drei Teenager geworden. Der Dritte gehört normalerweise Patchara. Jetzt ist er allerdings frei für den 14 jährigen Juno-Tec Mikkel Silva.

Noch im Lauf schaltet Henley diesen für Ihn frei. Aufgesattelt, losgedüst. Drei Junge Rocker machen die Straßen Lyporos unsicher.

Svinenysh ist wie immer der schnellste. Hals über Kopf schneidet er jede Kurve. Henley hat Mühe hinterherzukommen. Manchmal ist er so schnell, dass Henley nur aufgrund aufgeregten Hupens die Orientierung behält.

Die raue alte Bahnhofsgegend ist erreicht. Svino fällt zurück, immerhin weiß nur Mikkel genau Bescheid. Dieser überholt alle und wedelt neben den Ohren, die anderen sollen Ihm folgen.

In einer eher unspektakulären grauen Seitenstraße stoppt er dann und sieht sich fragend um. Hoppel-Hüpf. Svinenysh ist schon bei Ihm.

„Mmhh“ meint der junge Telematiker. „Unsere Position ist korrekt. Nur die Höhe ist falsch.“

„Hier Henley: Position + 20 Höhenmeter, gleich da drüben!“ Svinenysh begutachtet Mikkels Display. Keine drei Sekunden später, also sofort, unvermittelt, sogleich hüpft er los.

Wie ein Kletteräffchen springt er am beschriebenen Hause hoch. Um noch mehr Schwung aus der Aktion zu bekommen hangelt er sich ab der Hälfte an den zwei Nachbarhäusern rauf, das heißt er springt zwischen den Mauern hin und her immer weiter nach oben.

Mikkel und Henley sehen sich vielsagend an. Ja, Svinenysh Galactic steckt voller Geheimnisse.

Svino steht derweil oben und winkt mit irgendwas. Dann beginnt der Abstieg. Wieder zwischen den Gebäuden. Er scheint sich irgendwie daran festzusaugen. Doch Henley erinnert sich nun.

Vor etwas weniger als drei Jahren, nach Ihrem überstandenen Abenteuer auf dem Exo hat sein bester Freund Ihm mitgeteilt, dass es quasi ein Sport auf dem Trymoo sei, die Ruba-Häuser von außen hochzukraxeln. Die haben zwar alle Treppen drin, doch außen herum macht es einfach mehr Spaß. Ein Hobby, das sich heute auszahlt.

Wild hechelnd ist derweil der junge Ruba zurück. Stolz hält er seine Trophäe, Patcharas Comm, in Händen.

Mikkel betrachtet das Gerät kritisch: „Sieht so aus, als ob zuerst versucht worden ist das Handy mit Gewalt zu zerstören. Rohrzange oder so.“

Gespannt lauschen seine Freunde zu: „Als das dann misslungen ist, oder aus Vorsicht, wurde er dann einfach rausgeworfen. Ziemlich schlau, denn die Blackbox funktioniert

noch einwandfrei. Da braucht's mehr als eine Zange. Dieser innerste Kern ist unglaublich stabil, wenn man bedenkt…“

Henley unterbricht Ihn: „Mikkel! Keine Technischen Details. Ich glaub dir aufs Wort. Was kann man sonst noch sagen?“

„Naja, einiges“ meint der schlaue Tec. „Ab hier, zumindest in der Gegend, muss sie im Flyca transportiert worden sein. Sonst hätten wir den Comm in der Nähe des Alanis gefunden.“

„Es ist davon auszugehen, dass die Entführer den Comm möglichst schnell loshaben wollten. Natürlich kann das alles auch ein Täuschungsmanöver sein…“

Mikkel fährt fort: „Dennoch glaube ich, dass Sie Patchara auf dem Campus überwältigt haben und dann irgendwie raus. Später umladen und weg. Ziel: Unbekannt. Richtung…“ Mikkel sieht sich um „tja, wohin geht's denn da. Hinter in die Wälder? Oder doch eine Hoax? Bin kein Kriminalist.“

Henley nickt. Er beißt sich jedoch auch nervös auf die Unterlippe. Kenner können bezeugen: Das kommt äußerst selten vor. Dann meint er pragmatisch:

„OK Jungs, dann kehren wir jetzt von unserer Spritztour zurück. Kein Wort zu irgendjemand. Den Comm halten wir auch erstmal geheim, bis jemand gefunden ist dem wir wirklich vertrauen können. Ich kann mir vorstellen dass in der Schule mittlerweile der Rave begonnen hat.“

(VIII) Svennedy

Svennedy ist glücklich. Immerhin ist Sie Ihres Zeichens zweite Hilfskrankenschwester in einer Medizinischen Einrichtung für hoffnungslose Fälle.

Die fleißige Ruba versieht gut gelaunt Ihren Dienst weit hinten in der Provinz Lyporo, oben im Bergsanatorium Altrosa.

Es gibt insgesamt drei Hilfskrankenschwestern im Altrosa, Svennedy jedoch ist die allererste Schwester Spezies Ruba welche die Aufnahmeprüfung bestanden hat. Dabei ist Sie gerade erst 15 geworden.

Von Kopf bis Fuß ein stolzer Anblick! Wie schick Ihre neue weiße Uniform ist. Besonders gefällt Ihr die schnittige Kappe mit dem roten Plus.

Trallala, gerade Putzt Sie den Flur, hat einen Stöpsel im Ohr und tänzelt dabei in wohlbekannter Manier. Leise säuseln recht elektronische Klänge aus Ihrem Knopf in den Gang. Zwischen jedem Wisch schnippt Sie mit den Fingern.

Svennedy wurde auf dem gründen Junglemoond Trymoo geboren und unterrichtet, der Heimatwelt aller Ruba. Vor einem halben Jahr durfte Sie dann hier unten auf dem Trivy im berühmten Sanatorium ein Praktikum beginnen.

Sie ist keinesfalls allein. Immerhin versehen wie so oft andere Artgenossen tatkräftig Ihren Dienst in der Hausreinigung.

Alle Angestellten Spezies Ruba sind in einem schmalen Eckhaus im Seitentrakt hinter dem Hauptgebäude untergebracht.

Gerne hilft Svennedy auch bei der Putzerei mit, aber sie hat als einzige Ihrer Art weiterreichende Befugnisse.

„Lullala quieck Schnupf“ piepst Sie vor sich hin als plötzlich Ihr Comm vibriert. Pflichtgemäß liest Sie das Display.

Oh lala, das ist aber aufregend. Dr. Jedwed Lippentroph persönlich hat Ihr eine Nachricht geschickt. Noch nie hat Sie eine Nachricht vom Leiter des Sanatoriums bekommt. Sie solle gleich runter zur Aufnahme kommen, steht da geschrieben.

Sofort lässt Sie alles stehen und liegen und macht sich neugierig auf den Weg.

Es kommt häufig vor, dass Patienten spontan eingeliefert werden. Die moderne Technik macht’s dabei möglich dass bereits Ihre Akte bekannt ist. Direkt bei Einlieferung wird also gleich beschlossen wie mit dem Neuankömmling verfahren wird.

Doch Irgendwas ist diesmal anders…

Das erste was Svennedy auffällt ist eine Fremde, eine Jugendliche, die den neuen Pflegefall angebracht hat. Brutal Sieht Sie aus. Fasst hässlich! „Komisch“ denkt Sie sich, ohne dies jedoch nach außen zu zeigen.

Ein schwieriges Unterfangen für eine Ruba, plappern die doch normal alles gleich so raus, wie Ihnen der Schnabel gewachsen ist. Doch Svennedy ist klug, lernt schnell.

Dann die Patientin: Total weggetreten. Oder bereits gefügig gemacht? Keine Zeit zum Grübeln, denn gerade kommt Jedwed Lippentroph angerauscht.

Er hält seinen Comm in Händen liest die Patientenbeschreibung durch.

„Aha, Noktios persönlich“ murmelt er: „Dann wollen wir mal… Soso, Gewaltbereit, ungehorsam, aufwieglerisch mit Hang zur Selbstüberschätzung, Verschwörerisch.“

„Gut, die werden wir schon kleinkriegen. Name: Naphat Kalpanapai, Eltern unbekannt, das ist praktisch. Da schau her, aus den Ostprovinzen. Ja, die können Ärger machen.“

„Die bringen wir gleich runter in die Katakomben. Hilfskrankenschwester! Komm mal her.“

Sofort macht sich Svennedy auf den Weg. Dann stolpert Sie. Die hässliche Knolle hat Ihr ein Bein gestellt. Sie johlt: „Pass auf wo du hin tappst Dummchen.“

Svennedy fängt sich schnell wieder, schaut jedoch Margot Rottweil entgeistert an. Sowas ist Ihr noch nie passiert. Warum hat die so einen Hass? Dr. Lippentroph ignoriert die Szene. Schwaches Bild. Er hätte auch eingreifen können. So jedoch meint er lapidar:

„Unsere neue Patientin. Bring Sie gleich runter nach U12-a. Dort wird Sie wohl die erste Zeit residieren. Ich kümmere mich später persönlich um Sie.

Svennedy nickt, klemmt sich hinter die Bahre und schiebt die schlafende Patchara Petch-a-boon raus.

(IX) Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon

Da schau her, wie von Henley vorhergesagt, die Szenerie am Alanis hat sich erheblich geändert. Helle Aufregung herrscht vor, aufgrund eines noch nie dagewesenen Ereignisses.

Seit den Integrationsgesetzen, vor über hundert Jahren, ist noch nie ein Schüler auf dem Campus angegriffen worden, geschweige denn sogar entführt.

Freilich ist das Alanis College für angewandte Wissenschaften noch älter, die glorreiche Geschichte reicht insgesamt weit mehr als tausend Jahre zurück. Ob dort schon solches Verbrechen vorgekommen ist bedarf Investigation, Regis Vekter wüsste dies genauer.

Aufgeregt fuchtelt ebendieser gerade rum, der Schuldirektor ist bereits am Ort des Geschehens eingetroffen, samt Chefsekretärin Schabernack in seinem Dunstkreis.

„Wo bleibt die Kripo?“ stößt er hilflos hervor. Hippolyta Schabernack macht eine ebensolche Geste. Ganze Trauben Internatsschüler mit fragenden Gesichtern stehen um den Hotspot herum. Hier am Tatort, direkt vor dem Mädchentrakt des Colleges.

Die meisten von Ihnen wissen nur dass irgendwas Schlimmes passiert sein muss. Geschickt reihen sich Henley, Mikkel und Svinenysh ein, finden dank Svinenysh’s Gelenkigkeit sogar einen Platz in der ersten Reihe.

Irgendjemand kommt angestürmt: „Macht Platz! Aus dem Weg! Ich übernehme das!“ Henley dreht den Kopf.

Oh nein, es ist ausgerechnet Liubomir Iliev, der altgediente Lehrer für Militärgeschichte und Henleys Intimfeind seit Stunde null.

Direkt am Tatort angekommen reißt er ein Stück Papier zuerst in die Luft und hält es dann dem Direktor vor die Nase.

„Hier Vekter: von Pavel Rebelkov persönlich. Dieser Ausnahmefall braucht Kompetenz. Ich Höchstselbst als Militärexperte werde hier für Klarheit sorgen. Kleinigkeit für meinen Spezialkrisenstab. Diese Jungs haben schon komplizierteres gelöst.“

Gespannt greift Regis Vekter nach dem Dokument. Seine Stirn runzelt sich. Er weiß sofort: Selbst als Direktor des letzten Bollwerks der Freiheit hat er keine Chance sich der Doktrin des obersten Generals Ihrer Majestät zu wiedersetzen.

Komisch bleibt’s schon. Wieso Rebelkov persönlich? Was hat das Militär mit einem Kriminalfall zu tun? Sind es die Zeiten? In der Tat: Gefahr liegt über dem Land und jeder spürt es.

So also nickt Regis Liubomir zu, nimmt Hippolyta ins Schlepptau und entfernt sich von der Szene. Allerdings sei angemerkt, wer denkt einer vom Kaliber Vekter wird so leicht kaltgestellt, der hat sich getäuscht.

Svinenysh zieht eine massive Schnute, entgeistert meint er Richtung Henley: „Diese Gestalt Iliev? Der Leiter Suchung? Nein, oh! Henley los, investigieren selbst sofort tada, wir!“

Voller Tatendrang blickt er seinen besten Freund dabei an.

Henley erkennt die Brenzlichkeit der Situation und murmelt zurück: „Zuerst verdünnisieren wir uns. Wenn der alte Sack uns hier sieht… Ja Svino. Wir nehmen das selbst in die Hand, wie damals. Die Frage ist nur wie? Erinnert mich an irgendwas. Los Jungs, Abflug!“

Unauffällig, scheinbar teilnahmslos drehen sich Henley und Mikkel um und verlassen den Schauplatz. Svinenysh jedoch ist überfordert. Er versucht nun gelassen zu schauspielern obwohl er höchst angespannt ist, was völlig in die Hose geht.

Er zuckt mit den Schultern und pfiffelt hilflos dabei. Dazu grinst er abwechselnd und macht seinen berühmten Fragezeichen Rundmund. Zum Glück belegt Svinenysh keine Militärgeschichte denn gerade eben fällt sogar dem selbstverliebten Iliev eine auffällige Gestalt im Augenwinkel auf… zu spät!

Ab reihe Zwei macht sich der junge Ruba klein und schlängelt sich irgendwie zwischen den Schülern nach draußen.

Dort in der Dämmerung sind Henley und Mikkel bereits in heftiger Diskussion vereint. Zack, hoppelt Svino rüber und quakt mit großen Augen: „Plan was ist?“

„Stars“ meint Henley, an seine Freunde gewandt: „eigentlich ist doch klar was los ist...“ Zwei leere Gesichter schauen zurück.

„Also, überlegt mal: Wer ist hier am gesamten Campus Patchara’s beste Freundin?“ Mikkel nickt bedächtig, aber Svinenysh denkt scharf nach, dann grunzt er leise „Regina?“ vor sich hin, Henleys Ironie bleibt Ihm verschlossen. Der junge Ruba denkt einfach zu geradlinig.

Henley fährt fort: „Habt Ihr die Rottweil vorhin gesehen? Normalerweise steht die doch am fettesten da, wenn sowas ist.“

„AAAh“ kreischt Svinenysh unter Strom, jetzt ist auch er auf dem Dampfer: „Genau, Jawohl, pfauschlau es ist das! Lösung gelöst!“

„Pssst“ flüstert Henley „wir sind noch zu nah. Ja, Svino, ich glaub wir alle drei Wissens. Aber…“ er macht eine Pause

„Verdammt, das erinnert mich alles so sehr an damals, vor drei Jahren. Deine Tante Ravenosch… wie hatte Sie doch recht“ sinniert Henley.

„ Jetzt haben wir dasselbe Problem erneut. Wie beweisen wir unsere Theorie? Diesmal brauchen wir mehr als Ideen und Aktionismus. Wir benötigen einen Plan.“

Svinenysh reibt sich die Schläfe, Mikkel kratzt sich an der Stirn. Dann meint Henley: „Es ist schon spät. Was sollen wir

jetzt noch großartig unternehmen? Aber morgen legen wir los!“

Er findet wenig Schlaf in dieser Herbstnacht, der junge Prinz zu Westerburg. Bestimmt geht es seinen Freunden, insbesondere Svinenysh, genauso.

Der nächste Tag. Die drei treffen sich zum Unterrichtsbeginn. Es gibt zwar einen direkten Weg von Henleys Quartier rüber zu den Klassenzimmern des Alanis, dennoch wurde vereinbart nochmal am Tatort vorbeizuschauen.

Eine Entscheidung von einschneidender Wichtigkeit.

Kurz vor Ihrem Eintreffen wird Henley von Svinenysh abgelenkt, er schaut rüber. Fragezeichen hoch Zwei-Ausdruck im Gesicht, Klappe nach unten stoppt dieser abrupt. Dann stammelt er ungläubig: „Was? Patschala aussieht wie?“ und zeigt mit seinem Finger Richtung Reginas Fundort gestern.

Die angesprochene junge Dame bzw. das in Frage kommende Mädchen erkennt die drei Jungs nun auch. Oh lala, selbst Henley zieht überrascht die Augenbrauen nach oben.

Vor Ihnen steht tatsächlich eine höchst Identische Kopie Ihrer Freundin, der jungen Diplomatin Patchara Petch-a-boon. Nur mag Sie naja, etwa zwei Jahre älter sein.

Die Ähnlichkeit ist frappierend, aber es gibt auch Unterschiede. Einem Kenner wie Henley fallen diese sofort ins Gesicht. Ist Patchara trotz all Ihrer Contenance doch auch des

Öfteren ausgelassen, so fehlt letztere Eigenschaft bei Ihrer älteren Schwester Khi-Chi Kokoyama augenscheinlich.

Freilich kann es auch mit der Entführung zusammenhängen, aber nein, selbst die eigenen Agenten Ihres Clans scheinen für Sie durchsichtig. Sie hat was königliches, aber auch Einsames. Eine seltsam abweisende kühle Aura. Zumindest für Fremde.

Sie schreitet auf Henleys Truppe zu, zwei Ihrer schicken Agenten folgen Ihr. Sie begrüßt Henley mit Handschlag:

„Hallo, Ich bin Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon, Patcharas ältere Schwester. Ich weiß wer du bist, junger Prinz.“

(X) Der Clan des Ostens

Erstaunen allenthalben, es ist Henley der als erster antwortet. Er greift in seine Jackentasche:

„Hallo Khi-Chiko. Sehr erfreut dich kennenzulernen. Hier, Patcharas Comm. Äußerlich zerstört, Kern noch intakt. Den haben wir am alten Bahnhof Lyporo gefunden. Auf einem Häuserdach. Fingerabdrücke könnten jedoch schwierig werden, Svinenysh da“ er zeigt rüber, dieser winkt treudoof zurück „ist unschuldig.“

„Danke Henley“ Khi-Chi Kokoyama nimmt den Comm und gibt ihn einem Ihrer Agenten. Sie sieht den jungen Prinz fragend an: „Habt Ihr sonst noch irgendwas herausgefunden?“

Diesmal ist jedoch Svinenysh schneller, wie immer kennt er keine Konversationsregeln, er würde wahrscheinlich vor Königin Hypatia der Ersten persönlich genauso lospoltern:

„Gelöst gefunden alles sofort zusammen! Rottweil diese Margot der Name steckt versteckt dafür bestimmt! Schnappen gefangen ho.“ Er verschränkt die Arme und guckt böse dazu.

Mikkel kichert, Khi-Chi Kokoyama schaut Henley fragend ins Gesicht. Dieser deutet seinem vorlauten Freund mit beiden Händen und gespreizten Fingern an sich etwas zurückzunehmen.

„Wir haben tatsächlich einen Verdacht“ so Henley „wir glauben das diese Entführung auf das Konto einer Schülerin

des Alanis geht.“ Die zwei Agenten machen einen Schritt nach vorn.

„Das Problem bei der Sache ist, es handelt sich dabei um Margot Rottweil.“ Khi-Chiko zieht die Stirn in Falten, dieser Name ist Ihr irgendwoher bekannt.

„Ja, es stimmt leider. Ihre Tante, Helga, ist die persönliche Assistentin von Pavel Rebelkov. Ihr wisst schon was das heißt, nehme ich an. Im Endeffekt könnte es hier raufgehen bis zu meiner Großtante …“ Henley stockt, dann meint er „nein, das ist Spekulation.“

Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon hält sich die Hand vor Ihre geschlossenen Augen, dann entgegnet Sie bedächtig:

„Rebelkov ist eine harte Nuss. Selbst für mich und unseren Clan. Wir, die alten Familien des Ostens, sind seit 1500 Jahren im Reich der Krone. Es war Hexperos von Westarp der die Welt vereinte. Rebelkov steht zu nah am Zenit der Macht. Wir müssen da aufpassen.“

„Regis Vekter hat mich gestern bei seinem Anruf schon auf ähnliches vorbereitet. Diesen Iliev knöpfen wir uns trotzdem vor. So ungeschickt wie der ist, vielleicht bringt’s ein Quäntchen Information.“

Patcharas Schwester wendet sich nun direkt an Henley: „Danke Henley. Du hast uns sehr geholfen. Ich weiß dass du dich selbst auf die Suche machen wirst und ich bin dir

dankbar dafür. Jetzt tauschen wir erst mal unsere Nummern aus. Wir alle vier.“

Ein paar Klicks später ist das Netzwerk hin zu Patcharas großer Schwester aufgebaut.

Sie verabschiedet sich von allen drei mit ausgestreckter Hand. Danach begibt sie sich zielstrebig rüber Richtung Schulgebäude. Ihre eleganten Mitarbeiter folgen lautlos.

(XI) Auf eigene Faust

Fast könnte man meinen Sie stehen nun etwas verlassen rum, unsere drei Helden, doch zum Glück es gibt da noch den bestens bekannten Svinenysh Galactic, er fängt sich als erstes:

„Bestimmt also es ist richtig. Tatsächelmi! Henley wann geht’s los zu nebst wo?“ Tatkräftig klatscht er in die Hände. Zwei große Augen und ein Strahlgesicht sehen seinen besten Freund, den jungen Rädelsführer zu Westerburg fragend an. Svino steht unter Strom und ist zu allem bereit.

„Klar suchen wir unsere Freundin“ meint Henley bestimmt: “Aber jetzt wär ich erst mal für Ratschläge dankbar, wie wir das anstellen?“

Wohl wahr: Wie setzt man die gewonnenen Erkenntnisse und Daten sinnvoll in die Tat um?

Der junge Ruba verzerrt daraufhin sein Antlitz und verfärbt sich etwas Richtung Lila, ein klares Zeichen das er sich nach Kräften seinen Kopf zerbricht. Nach jedem seiner „Puuh’s“ ist jedoch klar das er keine Zündende Idee findet.

Auch Junior-Telematiker Mikkel Silva, der sonst immer was Brauchbares beisteuert, murmelt lediglich: „Warten ist auf jeden Fall das schlechteste…“

Er zückt seinen Comm. Schon wieder eine SMS vom Tunnel Gamma I, von seinem Boss, Njall Linaesu.

„Ich glaube“ brummt Mikkel deshalb „es ist am besten wenn ich mich mal wieder auf der Arbeit sehen lasse. Gibt anscheinend viel zu tun, außerdem…“ er macht eine Pause „vielleicht findet der gute alte Njall ja was von oben.“

„Superglasklar kommen mit wir!“ jubiliert sofort jemand bestimmtes, doch Mikkel wiegelt ab, er schüttelt den Kopf: „Ihr kennt doch meinen Chef. Der ist leicht, wie soll ich‘s am besten formulieren? Überanstrengt… Hat am liebsten nur seine Rechner um sich.“

„Ihr könnt aber nachkommen. Ich werde den Meister aller Hacks mal vorsichtig auf Besuch vorbereiten. Ist immerhin schon drei Jahre her. Bin mir aber sicher er kennt zumindest dich noch, Svino Galactic.“

Eine Mischung aus Stolz und Peinlichkeit ist in Svinenyhs Gesicht zu erkennen. Auch heute ist sein Clip auf manchen Sites noch gefragt, auch wenn er längst aus den Charts verschwunden ist. Außerdem: Warum soll er sich für seine Performance von damals schämen? War doch der Hit, zu jener Zeit.

Also ist das beschlossene Sache. Mikkel haut vom Fleck weg ab. Vorbeter hat der eh noch nie zum Lernen gebraucht. So sind Einzelgänger eben.

Henley und Svinenysh machen sich rüber in den Schultrakt. ‚Geschichte der Eemit‘ steht auf dem Programm, schon bald, in einer halben Stunde.

Beide wissen, dass es sich um ein lockeres multi-Spezies Wahlfach handelt. Genau das Richtige jetzt. Gleichzeitig wird es das erste Wiedersehen mit Heexio Palk, Ihrem alten Interregionskommunikations-Lehrer. Weh oh je, normalerweise würden Sie da zu dritt einlaufen, wie damals, aber jemand wichtiges fehlt leider.

Dreißig Minuten später: Getuschel auch hier im bunten Haufen. Genau wie vor drei Jahren wird der Kurs wieder von einigen Ruba und Eemits besucht. Die Militärtechnik-Fraktion, Herold und Konsorten, fehlt selbstverständlich.

Heexio Palk, mittlerweile 153 Medianjahre alt und damit ein Veteran, selbst für Eemit-Maßstäbe, ist überfordert.

„Krrrk, ptrr, rcklk, tstp“ schnalzt er, seine kurzen Reptilienarme halten ein Taschentuch fest. Manchmal tupft er sich damit ab. Er rumst hinter sein Pult.

Das Gemurmel nimmt dadurch noch mehr zu, schließlich krächzt er nur hervor dass alle Schüler die ersten zwei Kapitel des Unterrichtsbuches, sprich via Comm, lesen sollen.

Dies kommt Henley und seinem besten Freund gelegen, bleibt doch so mehr Zeit zum Nachdenken.

„Hoffentlich hat Mikkel Erfolg“ murmelt der erstere „Ja oh, hat er“ tuschelt der zweite zurück.

Auch das stärkste Aussinnen eines Plans braucht Strategie oder zumindest eine zündende Idee, und genau die Fehlt. So

ist nach der Doppelstunde der Kopf zwar zerbrochen, allerdings ohne greifbares Ergebnis.

Beide, sowohl Svino als auch Henley haben jetzt keinen Bock mehr auf weitere Fächer. Heexio war gerade so auszuhalten aber jetzt Militärtechnik ohne seinen Freund aber dafür mit der anderen Gang? Niemals.

Bleibt nur die Alternative abhängen in der Kantine oder rüberschlurfen in den Wohncampus. Aber gerade im Speisesahl würden Sie wohl von Fragen neugieriger Jahrgangsgenossen gelöchert werden, deshalb ziehen Sie sich nur einen Snack aus dem Automaten. Etwas gefrustet schleichen Sie dann zusammen nach drüben, Richtung Zimmer.

Henleys Comm vibriert, sofort sieht er nach. Ja, genau das hat er gebraucht: Eine SMS von Mikkel. Njall hätte da was gefunden, ist zu lesen. Er soll doch demnächst mal den Wespley anschüren.

Henley blinzelt auf der Stelle „bin auf dem Weg“ rein und raunt Richtung Svino: „Heute schon was vor? Wieder mal Lust auf ein bissel Telematik?“ Neugierig schaut Ihn sein bester Freund an. Tatkraft blitzt aus seinen Augen. Henley sieht das und strahlt: “Ja Svino. Es geht wieder los!“

„Jahuwbo!“ krächzt der junge Ruba zurück, dann sprinten beide raus zum Rocktar-Platz des Alanis.

Au Backe, Henley! Unmöglich vorherzusehen und doch so wahr: ein Riesenfehler. Genau auf diesen Schritt haben deine Feinde nur gewartet.

(XII) Wespley in Gefahr

Startklar in der Mittagsonne auf dem Parkplatz des Alanis glänzt er Ihnen bereits von weitem entgegen: Ihr Wespley, Held zahlreicher Abenteuer, inklusive der geglückten Aktion vor genau drei Jahren.

Henley drückt den Knopf, die beiden vorderen Cockpits springen auf, Svino überholt, Zack ein waghalsiger Sprung mit Salto und schon landet der drahtige Ruba auf seinem Platz hinter der Pilotenkabine.

Rasch klettert der junge Prinz rein und verkabelt seinen Comm mit der Bordelektronik. Er drückt den Turb-Knopf, somit ist die Route rauf zum Spaceturb programmiert.

Alles normal bis dato? Weit gefehlt. Eine Kette von Ereignissen wird gerade in Bewegung gesetzt…

Etwa 500 Meter entfernt, im Militärtechnik-Trakt des Alanis, vibriert exakt zu diesem Zeitpunkt der Comm des einzigen Sohns der Regentin eines Zweisternesystems.

Die geheimen Wanzen am Wespley haben angeschlagen. Eine Route rauf zum Turb ist der Zeitpunkt zum einschreiten. Prinz Herold von Westarp nickt seinem Freund Kacper Gorcyzka zu.

Herold meldet sich anschließend kurz und zeigt zum Ausgang. Sein Lehrer, Liubomir Iliev wedelt daraufhin mit eleganter Geste Richtung Türe. Er nickt kurz und gewichtig dabei. Die beiden Jungs verlassen so relativ unspektakulär das Klassenzimmer.

Herolds Rocktar der nagelneuen Stax-II Klasse parkt entgegen Henleys Wespley auf dem Lehrerplatz des Alanis in einer anderen Ecke der Schule. Auch Herold und sein Kumpan sind in Eile. Möglichst schnell rein und rauf. Aber Herold hat noch andere Helfer. Die sind bereits im Orbit.

An Bord des Wespley ist derweil die Stimmung gelöst. Die Ereignisse am Alanis bleiben Ihnen verschlossen.

Henley hat mittlerweile die Route zum Ringbeschleuniger Tunnel Gamma I geschaltet. Bald kommen Sie an Ihren geostationär geparkten Turb. Dann noch schnell verdrahten und es wird ein Wiedersehen mit Njall Linaesu geben.

Weit gefehlt Henley.

Selbstredend ist Prinz Herold von Westarp in die Entführung Patchara Petch-a-boons eingeweiht. Eine eventuelle Rettungsaktion seines Gegenspielers ist dabei eingeplant, mehr noch, er hat bereits darauf gewartet.

Rebelkov's beste Raumfahrttechniker haben in einer Nacht und Nebelaktion das Navi des Wespley angezapft. Jede Bewegung kann seither verfolgt werden.

Henley und Svinenysh bewegen sich inzwischen mit Reisegeschwindigkeit hin zum Gamma I. Alles nominal. Bis auf einmal die Kollisionsleuchte blinkt.

Was soll das? Hier draußen? Irgendwas ist oberfaul. Henley schaut sich um. Auch sein Kopilot reißt aufgeregt den Kopf in alle Richtungen.

Wo kommen die auf einmal her? An beiden Flanken nähern sich gefährlich aussehende MIL-Rocktars des Verteidigungsministeriums.

Mit denen ist wenig zu spaßen. Henely weiß dass die Laserwaffen an Bord haben. Militärtechnik sei Dank.

Seine Befürchtungen bestätigen sich. Eine ankommende Transmission wird angezeigt. Henley drückt den Knopf:

„Unautorisierter Stax! Sofort stoppen. Ziel ist eine gesperrte MIL Hochsicherheitszone. Sofort umkehren oder wir eröffnen das Feuer auf die Antriebssysteme."

„Wer spricht da?" Antwortet Henley und verringert tatsächlich die Geschwindigkeit. „Seit wann ist der Tunnel Gamma I für Besucher gesperrt?"

Statt einer Antwort sieht Henley nur einen grellen Blitz recht nah, zu nah, an seinem Cockpit vorbeischießen. Diese Hochenergie-Laser bringen jede Legierung zum Schmelzen.

Henley bleibt deshalb nur die Wahl, wie gefordert, zu stoppen. Ängstlich sieht sich Svinenysh auf seinem Logenplatz um.

Die nächste Ansage kommt prompt: „Unautorisierter Stax! Warten Sie in dieser Position auf das Eintreffen der Exekutive!"

„Die Exekutive" denkt sich Henley… „Wer soll denn das sein?" Er will gerade was antworten als diese „Instanz" bereits in

voller Pracht auftaucht. Herold erscheint mit seinem Imposanten Stax-II Rocktar auf der Bildfläche.

An Bord ist man bester Stimmung: „Die ärgern wir ein bisschen“ meint Herold vergnügt. Kacper grinst und bellt in die Kommunikationsanlage:

„Unautorisierter Stax! Weiterflug verboten. Folgen Sie uns zur genauen Vernehmung auf den MIL Stützpunkt Lyporo K1.“

Derweil entfernen sich die wirklich gefährlichen Regierungsschiffe. Henley beobachtet dies mit Erstaunen. Widerstand regt sich ich Ihm.

Die Kampfschiffe haben Ihre Aufgabe erfüllt. Ein Scharmützel hier im Orbit des Trivy, in dem noch dazu ein Westerburg getötet wird, ist undenkbar. Dieses Szenario ist absurd. Direkter, offener Krieg wäre die Folge.

Rebelkovs MIL-Rocktars waren gerufen worden um Henley abzufangen. Herold allein soll sich um den weiteren Verlauf der Aktion „Denkzettel“ kümmern, erste strategische Erfahrungen sammeln. Die Frage ist jetzt: Wie weit wird er gehen? Im Raum kann man unliebsame Gegner auf andere Art und Weise loswerden.

(XIII) Punkt ohne Wiederkehr

„Spricht wer da?“ quakt diesmal Svinenysh in sein Mikro. Die Antwort folgt sofort: Ein Blendstrahl direkt ins Cockpit.

Henley reicht’s jetzt bis zum Hals, er reibt sich die Augen. Auch wenn sie das mit Njall Linaesu heute vergessen können, so bleibt immer noch die Flucht. Wespley ist wendig und Henley ein ausgezeichneter Pilot. Er schnallt sich an.

Doch auch Herold ist bereits im Race-Modus. Er wartet nur auf die erste Aktion seines Gegners.

Da! Henley taucht ab, versucht an Herold vorbei wieder zurück Richtung Trivy zu gelangen. Dieser reißt sein Schiff herum. Full-Speed jagt er hinter seiner Beute her.

Weil er keine Laserwaffen an Bord hat und sein Strahl nur von vorne blendet versucht er den armen Wespley zu überholen. Dieser schlägt derweil Haken wie ein flüchtendes Kaninchen.

Herold ist zu allem bereit. Er holt auf und rammt das Heck des Ausreißers. Svinenysh schreit auf, Wespley wird aus der Bahn geworfen. Mit einem gekonnten Manöver platziert sich Herold erneut zwischen Ihm und dem Planet.

Sein Laserpointer ärgert Henley erneut. Er hält eine Hand vor Augen und kontrolliert den Bordcomputer. Glück im Unglück: Sein Schiff hat nur eine Schramme abbekommen.

Zweiter Ausbruchsversuch. Diesmal ist Henley schlauer: Er lässt seinen guten alten Wespley per anti-kollisions-Software

das feindliche Schiff analysieren. Zum Glück ist ihm dieser Kniff eben eingefallen.

Herold hat nun keine Chance mehr Ihn zu rammen. Henley wehrt sich. Geschickt taucht Wespley immer wieder ab, rast weiter Richtung Heimat. Aber wohin dann? Lyporo? Auf keinen Fall. Nach Osten! Ja, Xonburi, sobald Zeit ist den Navi zu programmieren.

Herold hat nun tatsächlich schlechte Karten, seine Aktion droht zu scheitern. Verzweifelt sucht er nach einer neuen Strategie, da erweist sich sein zugegeben eher wenig beschlagener Copilot Gorcyzka als hilfreich. Er fordert erneute Unterstützung an.

Pech für Henley! Schon wieder zwei Punkte im Radar. MIL-Klasse direkt voraus. Der Schuss taucht unvermittelt auf. Ein Streifschuss, außen, neben dem Turb. Hier im Raum weniger gefährlich als im Luftraum, dennoch eine Warnung.

Henley zieht nach oben, überschlägt sich nach hinten. Herold schleudert fasst mit seinem Rocktar in seine Verbündeten. Er sprengt sie auseinander.

Also andere Richtung: Weiter nach draußen. Henley hat einen Vorsprung. Er sieht auf dem Schirm Herold aufholen. Die beiden MIL-Schiffe fallen leicht zurück. Ihre Bewaffnung macht Sie etwas langsamer als Henleys modernen Stax.

Herolds nagelneuer Stax II Rocktar bleibt Ihm jedoch auf fest den Fersen, mehr noch, er holt auf, ist sogar etwas flotter.

Wohin jetzt? Der Rückweg ist abgeschnitten. Der nächste Lasertreffer eventuell fatal. Wespley aufgeben? Niemals. Also weiter in den Raum. Sein Turb ist voll betankt, er weiß aus dem Collegeunterricht dass die Militärschiffe eine geringere Reichweite haben. Diese sollen ja nur den Orbit verteidigen. Eventuell hat er Glück und auch Herold muss bald die Segel streichen.

Links unten ist bereits der Eerx im satten Blau zu erkennen. Henley verschwendet keinen Gedanken an Landung, die wegen der Feinde viel zu riskant wäre. Er rast stattdessen weiter raus in die Nacht des Raah Systems.

Die Minuten vergehen. Immer noch sitzen die Verfolger Ihnen im Nacken. Herold hält derweil seinen Abstand. „Komisch" denkt sich Henley.

Dann endlich, wie erwartet, fallen Herolds Helfer zurück. Die sind anscheinend pleite, Ihr Ultrosin betreffend.

Auch Henley wirft einen Blick auf seinen Tank. Vierzig Prozent sind mittlerweile rausgefeuert. Das Impuls-Prinzip ist grausam.

Svinenysh ist verzweifelt. Er hat totalen Kommunikationsausfall, bekommt keine Verbindung, zu irgendjemand! Er beklopft seinen Comm.

„Das ist bestimmt ein Störsender von unserem Freund Herold" mutmaßt Henley: „Wahrscheinlich bekommen wir wieder ein Signal wenn wir Ihn endlich abgehängt haben."

„Svino, weißt du was das heißt?“ Ängstlich dreht Svino den Kopf. Bang schaut er seinen besten Freund an.

„Ja Svino“ knurrt dieser zurück: „Wir gehen raus hinter den Punkt ohne Wiederkehr. Nachdem Herold abgedreht ist funken wir um Hilfe.“

Zögernd und Zähneklappernd signalisiert der junge Ruba schließlich seine Zustimmung.

An Bord seines Feindes ist man noch ruhig. Herold hat bekanntlich die neueste, zweite Generation der Stax-Klasse von seiner Mutter zum fünfzehnten bekommen. Diese übertrifft den armen Wespley um zehn Prozent Reichweite.

„Seltsam“ murmelt Herold von Westarp „Jetzt gibt er Gas? Wo will der hin? Zum Attib? Ich bleib dran“ sagt er abschließend.

An Bord des Wespley leuchtet mittlerweile eine weitere Kontrolllampe – Mehr als die zwei Drittel des Ultrosins ist nun verbraucht, der letzte Punkt der Wiederkehr zum Eerx, ist somit überschritten.

Auch Herold wird langsam mulmig: „Der macht tatsächlich keine Anstalten anzuhalten. Ist der noch bei Trost? Direkter Kurs zum Gasriesen…“

Kacper Gorcyzka schluckt. Auch Ihre Spritvorräte gehen nun zur Neige. Nur noch Zwei Prozent trennen Sie vor dem Punkt ohne jegliche Wiederkehr. Weit draußen sind sie! Ein Prozent

Lichtgeschindigkeit trägt schnell. So ein Spaceturb ist ein toller Antrieb.

Tatsächlich sind beide dem unbewohnten Gasriesen deutlich näher als dem äußersten besiedelten Planeten, dem Wasserbedeckten Eerx, Heimat der Eemit.

Schließlich lässt sich Herold zurückfallen. Henley bemerkt dies sofort. Mehrere Dinge sind somit klar.

Erstens: Herold hat aus Irgendwelchen Gründen mehr Sprit an Bord.

Zweitens: Der Eerx ist unerreichbar. Herold versperrt den Weg, mit unbekannt mehr Reichweite. Ausweichmanöver? Vergessen! Braucht zu viel Energie.

Außerdem und viel gewichtiger dazu, könnten Herolds Freunde nochmal auftauchen bzw. andere direkt vom Wasserplaneten angefunkt werden.

Henley fasst den Entschluss: Raus zum Attib, tief in das Planetensystem des Raah. Sobald Herolds Störsender abklingt wird ein Notruf abgesetzt. Er weiß auch schon genau zu wem: Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon.

Da, es passiert: Herold stoppt, Impuls Null und wartet. Argwöhnisch betrachtet Henley seinen Comm. Immer noch „kein Netz“. Herolds Schiff verschwindet vom Schirm. „Jetzt müssen wir doch langsam wieder Verbindung bekommen…“ murmelt er fassungslos.

Leider liegt Prinz Henley mit dieser Annahme falsch. Herold hat den guten alten Wespley von seinen besten Spezialisten sabotieren lassen.

Schon direkt beim ersten Zusammentreffen im Orbit des Trivy hat er dann remote die Telekommunikationsanlage seines Gegners kaltgestellt. Jegliche externe Verbindung ist seither unmöglich.

Herold von Westarp hat somit seine Tauglichkeit bewiesen: Auf äußerst clevere Art und Weise hat er einen Kontrahenten ausgeschaltet.

Du bist allein im Deep-Space, junger Prinz.

(XIV) Exil

„Lieber Svino, Ich glaube wir haben ein Problem“ dämmert es Henley in seinem Pilotensitz, hier, weit draußen im Interplanetarischen Raum des Raah Systems.

Die inneren Planeten sind verschwunden, der Bogen hin zum Attib war zu stark. Stattdessen liegt der erste Gasriese des Systems nun groß und mächtig vor Ihnen.

Wenig erforscht ist er, eventuell sogar uninteressant für die Geophysiker, was will man auch schon dort? Der Kern ist unerreichbar, metallischen Wasserstoff zu durchfliegen ist auf lange Sicht technisch unmöglich.

Es gibt Festkörper-Trabanden die Ihn begleiten, 32 an der Zahl. Der bekannteste und gleichzeitig am besten erforschte davon ist der kleine Mond Wu. Dieser ist kein Unbekannter für die Menschen des Trivy. Auf Ihm gibt es seit dreihundert Jahren bereits eine unbemannte geologische Station.

Svinenysh ist’s zwischen Hoffen und Bangen zumute. Auf der einen Seite ist er froh den erfahrenen Piloten Henley an seiner Seite zu haben, auf der anderen muss sich selbst dieser Draufgänger der Physik geschlagen geben. Ohne Sprit gehen bald die Lichter aus.

Das Kommunikationsproblem muss deshalb behoben werden. Henley ist verzweifelt. Die Comm meldet einen Fehler nach dem anderen. Irgendjemand hat hier ganze Arbeit geleistet.

„Svino, unsere gesamte externe Kommunikation ist abgestürzt. Wir sind mehr Komet als Schiff im Moment. Die einzige Chance ist der Wu! Der steht sogar derzeit recht günstig.“

Entschlossen setzt Henley einen Kurs. Der zweitäußerste Mond des Attib ist recht einfach anzufliegen, auch deshalb wurde er als letzter Außenposten des Raah Systems gewählt.

Bald erscheint er, kalt und grau. Henley programmiert eine Umlaufbahn. Sobald sie sich in Rotation befinden wird er den Impulsantrieb runterfahren.

Die Szenerie ist gespenstisch: Mit fast leerem Tank, unbemerkt, allein in der schwarzen Nacht. Nur der Computer zeigt die Lokalzeit der Trivy. Hier draußen im Land ohne Gegenwart gibt es keine solche.

Wespley scannt die Oberfläche des Trabanden. Ankommende Transmissionen können zum Glück noch verarbeitet werden. Das Schiff sucht nach den Signalen der Station. Irgendwann muss die sich doch verraten.

Henley und Svino kreisen bereits mehr als 30 Minuten um den Steinball unter Ihnen. Immer noch keine Lebenszeichen. Wurde die Station aufgegeben?

Da! Eine schwache Eingangs-Signatur. Seltsam, WUBOT, leise aber immerhin. Was das wohl soll? Außerdem sind die Koordinaten endlich klar.

Henley setzt den finalen Kurs. Alles auf eine Karte. Wenn Sie unten heil ankommen sind sie pleite. Erneutes aufsteigen? Unmöglich!

Henley dreht sich um: „OK Svino. Jetzt werden wir diese Station mal auseinandernehmen. Ein bisschen was von Telematik versteh ich auch.“ Er macht eine Pause „ich hätte trotzdem mehr auf Mikkel hören sollen. Der kann gut erklären“ sinniert er weiter.

Svinenysh, ungewohnt wortkark, murmelt kraftlos zurück „drauf zu ok los wir.“ Leise ist er geworden, ausgepowert. Etwas Neues ist passiert: Der mutige Ruba hat fast seine gesamte Hoffnung verloren.

Henley versucht seinen besten Freund aufzumuntern: „Kopf hoch, Svino. Wir rufen Khi-Chiko an, dann warten wir bis wir abgeholt werden. Unsere Vorräte sind gut bestückt.“

Wespley geht in den Landeanflug. Auch wenn der Raah derzeit im Rücken steht, es also leidlich Tag ist auf dieser Seite des Mondes, so sind keine Lichter zu erkennen. Alles dunkel auf der Oberfläche.

Immer tiefer sinken Sie, die Zielkoordinaten sind nun bald erreicht. Henley sieht sich um. Irgendwas Undefiniertes meint er zu erkennen bevor die Bordelektronik den Landevorgang einleitet.

Ein weiteres, vielleicht letztes Mal stellt sich Ihr treues Raumschiff auf und landet Turbgetrieben in der Nullatmosphäre des kalten unbewohnten Wu.

(XV) Wubot

„Raumanzüge angezogen!“ Henley drückt den Knopf, die Sitze fahren ein, er und Svino rutschen hinter in den Laderaum des eleganten Schiffes.

Hier am Boden des Wespley ist neben der Sozialkabine auch noch beachtlich Platz für wichtige Notausrüstung.

Henley drückt einen Knopf und zwei seltsam geformte Würfel fallen heraus. Ein weiterer Knopfdruck und die modernen Luftgepufferten Titankarbon Doppelkammer-Raumanzüge entfalten sich.

„Sobald wir drin sind füllen wir den Puffer“ meint Henley in Richtung seines treuen Mitstreiters. „Dann befestigen wir uns gegenseitig die Sauerstoffpatronen hinten.“

Svino nickt, er ist nun wieder voll bei der Stange. Keine Spur mehr von seinem Durchhänger eben. Er ist bereit zusammen mit Henley diese Sache bis zu jeglichem Ende durchzustehen.

„Sobald wir atmen können dekomprimiere ich die Kabinenluft in den Bordvorrat und wir zwei hübschen hüpfen raus.“

Gesagt getan. Zwei Astronauten stehen bereit. Henley betätigt seinen Comm. Das hinterste Cockpit des Wespley springt auf.

So geschieht es, das Prinz Henley zu Westerburg und der erste Ruba des Trymoo, Svinenysh, die Oberfläche des alten

Wu im Orbit des Gasriesen Attib im Zentrum des Raah Systems betreten.

Henley sieht sich um: „Da vorne ist sie ja, unsere Station.“

Eine alte Fahne mit dem Wappen derer von Westarp ist zu erkennen. Weiter hinten sind noch ein oder zwei metallische Verschläge zu erkennen.

„Das soll alles sein? Na schön, Svino, wir haben keine Wahl, vorwärts!“

Gleich darauf ist das erste Gebäude erreicht. Nullatmosphäre. kalt und tot. Henley öffnet die Tür. Alles Dunkel. Im Helmlicht erkennt er keinerlei Kommunikationseinrichtungen. Nur antiquierter Elektronik-Schrott am Boden ist zu sehen. Ansonsten ist die Bude total verlassen. Aber noch ist Hoffnung.

Weiter zur zweiten Hütte. ‚Die sieht mindestens genauso verwahrlost aus‘, denkt sich Henley dann bekommt er plötzlich ein Signal in seinen Helm, wieder dieses „WUBOT WUBOT“. Was soll das?

Zwei Meter weiter steht Svinenysh entgeistert in der Landschaft rum und schaut auf diesen …, ja, was ist das genau? Ein Roboter? In dieser Form?

Unter normalen Umständen wäre die Erscheinung fast schon zum Lachen. Vor Ihnen steht auf seinen zwei Rollketten eine Metallmaschine in Ihrer uralten Pracht.

Es ist eine seltsame Erscheinung mit Stummelarmen aus Stahl rechts und links. Hinter Ihr und seitlich davon sind Solarzellen ausgebreitet, saugen verzweifelt nach dem bisschen Energie des Raah hier am kurzen Tag des Wu. Auf den Rumpf haben Sie Ihm etwas Kopfähnliches gezimmert. Kameras sollen wohl Augen Imitieren.

Wieder ist dieses „WUBOT“ im Helm zu hören. Auch wenn Henley sich noch nie in seinem gesamten Leben so sehr über einen Blechgesellen gefreut hat wie über diesen Wubot, so weiß er doch: Nun wird’s kompliziert!

Wie um alles in der Welt soll man mit dieser verstaubten Maschine kommunizieren? Was macht die hier?

Henley blättert in seinem Comm nach den alten Kommunikationsprotokollen. Schließlich findet er einen der passen könnte. Infrarotkommunikation zu einem Uralt-Staubsauger der Ruba-Klasse.

Tatsächlich, ein ähnliches Gerät, ID „WUBOT“ wird gefunden. Henley stellt eine Verbindungsanfrage.

„Wubot hört“ krächzt eine Computerstimme in Henleys und Svinenyshs Ohr, denn alles was Henley hört bekommt auch der junge Ruba durchgestellt.

„Wer bist du?“ fragt Henley.

Regungslos antwortet die Maschine: „Wubot versieht seinen Dienst. Wetterdaten sammeln, abspeichern, aufbewahren. Letzte Kommunikation mit den Herstellern vor T-

1,576*10hoch8 Sekunden. Dienstantritt vor T-7,569*10hoch8 Sekunden. Offlinespeicher reichen noch T-0,923*10hoch9Sekunden. Danach FiLo Überschreibungsmodus."

„Kannst du die Hersteller auf dem Trivy kontaktieren?" fragt Henley hoffnungsvoll. Wubot überlegt, selbstverständlich ohne jegliche äußere Regung. Dann krächzt er wieder:

„Nein, unmöglich. Energieproblem. Nur lokale Transmission möglich. Infrarotschalte zieht zu viel Energie." Schnell rückt seine Achse um ein Zentimeter nach rechts, er steht somit wieder optimal im spärlichen Licht.

Henley, der Verzweiflung nahe, stellt eine letzte Frage. „Ist noch ein System außer dir hier aktiv?"

„Nein, Wubot ist die Station. Wubot ist aktiv seit T-7,569*10hoch8 Sekunden. Offline Sammeldaten können abgeholt werden."

Henley lässt die Schultern hängen, er resigniert. Svinenysh geht in die Knie. Was für eine Enttäuschung! Alles aus? Das Ende der Abenteuer? Nie mehr ein Wiedersehen mit Patchara Petch-a-boon?

Was bleibt noch zu tun? Zurück zum Wespley und die letzten Tage in völliger Schwermut und Abgeschiedenheit irgendwie rumbringen?

So ein Ende hat kein junger Mensch verdient! Das wünscht man niemanden. Es sieht tatsächlich so aus als ob alles Gute aus der Welt verschwunden ist.

Hier in der zeitlosen Wüste des Wu, im Exil, entscheidet sich also das Schicksal des jungen Prinzen zu Westerburg.

(XVI) Space-Nulling

Der grelle Blitz zieht über die Oberfläche. Wubot erhält einen Energieflash. Er rattert „WUBOT WUBOT WUBOT“ am laufenden Band. Henley schaltet Ihn auf stumm.

Was war das? Ein Schiff? Schnell war es! Zu schnell. Kein Impulsantrieb ist dazu in der Lage.

Da hinten hängt es nun. Es parkt. Ein winziges Licht im Raum.

Ohne zu überlegen sprintet Henley los. Das unmögliche passiert: Selbst Svino hat Probleme mitzuhalten.

Er springt ins Cockpit. Schaltet alle Lichter an. Greift sich den Laserpointer und zielt. Er funkt SOS. Svinenysh vollführt am Boden akrobatische Übungen. Er wedelt seinen Ruba-Comm der auf Weis geschaltet ist.

Um jeden Preis wollen Sie die Aufmerksamkeit des seltsamen Besuchers erregen!

Bisher jedoch ohne Erfolg. Die einzig ankommende Nachricht im Helmdisplay ist immer noch die des guten alten Wubot.

„Ist wer das wohl?“ gluckst Svinenysh zwischen einem seiner Hüpfer unten hervor. Henley schaltet derweil alle Lichter des Wespley gleichzeitig aus und wieder ein. Irgendwann müssen dem Neuankömmling seine Bemühungen doch auffallen.

Immer noch keine Regung oben im Orbit des Wu. Da! Plötzlich friert Svinenysh in seinen Bewegungen ein. Er kneift seine Augen zusammen.

Jetzt erkennt es Henley auch. Es sieht so aus als ob sich ein Pixel aus dem Schiff gelöst hat und hier runter jagt. Der junge Prinz steigt aus seinem Cockpit und gesellt sich zu seinem besten Freund. Das Empfangskomitee Wu steht somit parat.

Mit enormer Geschwindigkeit, dennoch leicht und elegant kommt der Besucher angesegelt. Henleys Herz schlägt bis zum Hals.

Keine zwei Minuten später hat sie der mysteriöse Reisende erreicht. Er leitet die Landung ein, setzt etwa zehn Meter entfernt auf dem Wu auf.

Was trägt der nur für einen seltsamen Raketenanzug? Noch nie hat Henley einen vergleichbaren gesehen. Sieht futuristisch aus.

Der Fremde schlurft derweil auf die beiden zu. Selbst hier auf dem leichten Wu hebt er dabei seine Füße nur minimal vom Boden ab. Eine beachtliche Leistung.

Nun also steht der junge Mann unseren beiden Helden gegenüber. Er sieht wirklich fast unglaublich jugendlich aus für einen Raumreisenden, mag so um die 17 Jahre alt sein. Außerdem ist bereits nach einer Sekunde klar dass er äußerst sympathisch rüberkommt. Der hat was, definitv.

Henley fängt sich als erster: „Wer bist du?“ fragt er.

Der Neuankömmling scannt derweil die Gegend inklusive der zwei Gestrandeten. Dann beginnt er:

„Gestatten: Prof. Dr. Achille Corichi, meines Zeichens Physiker, CTO der Moving Space-nulling Division des Strange Energy Propulsion Lab. Direkter Angestellter Ihrer Majestät höchstpersönlich – obwohl ich Politik verachte, grausamer Pöbel.“

Henley und Svinenysh fällt die Kinnlade runter. Achille fährt fort:

„Da sind wir doch schon gleich beim Thema! Space-Nulling! Nur wie sollen wir das bewerkstelligen? Zufällig befinde ich mich gerade auf einem solchen Testflug…“

Svino versteht kein Wort von dem Kauderwelsch, Achille rührt das wenig:

„Space-Nulling, also das gerichtete auslöschen des Raums – ein einfaches Prinzip, theoretisch. Schau mer mal:“

Er zückt seinen Comm, blinzelt Ihn voll. Seltsames Gerät. ‚Es muss sich um die nächste Generation handeln‘ denkt sich Henley beiläufig.

„Da schau her. Ganze 3.5 Milliarden Planckraumzeitflächen habe ich geschafft vektoriell auszulöschen. Das macht eine Streckenkürzung von 2.1 Millimetern. Die Strange-Energy Feldmagnetnadel vorne am Schiff hat tolle Arbeit geleistet.“

„Verzeihung ich, wenn bitte um Entschuldigung?“ Svinenysh wird es zu viel. Keinen einzigen Ton hat er verstanden. Was quatscht der da bloß?

Achille schüttelt den Kopf: „Meine Fresse. Sollen die doch froh sein das der Tunnel so gut funktioniert. Es ist doch klar wie es ist.“

(XVII) Der lebensmüde Physiker

Henley fühlt sich stark an Njall Linaesu erinnert, an Ihr erstes Zusammentreffen mit dem Schwergewicht in seinem Telematik-Büro im Orbit des Trivy.

Jetzt erinnert er sich: „Ich denke Ihr bastelt am Warp-Antrieb rum? Njall Linaesu vom Tunnel hat das mal erwähnt…“

Achille unterbricht Ihn: „Wer soll das sein? Nie gehört! Eins steht fest: von Physik hat der keine Ahnung.“

„Warp, wenn ich das schon höre. Unser Problem ist der Standard Normalraum. Da brauchen wir keine Fantasiemärchen vom so genannten Hyperraum…“

Er stutzt: „Eigentlich haben wir schon alles verstanden. Die stationären Raumzeitflächen die sich durch uns schieben. Auf der Plancklänge ist die Raumzeit diskret. Wisst Ihr was das heißt? Einpacken!“

„Freilich löscht sich der Raum aus. Alles eine Potentialfrage. Jedes schwarze Loch kann das. Da ist kein Raum mehr vorhanden.“

„Der Radierer ist grausam. Wenn einer Universum sagt hat er den Hauptfehler bereits gemacht. Präzise. Das Zentralwort hat eine Gesamtenergie von Null. Haargenau.“

Er schüttelt erneut den Kopf, diesmal winkt er dabei sogar noch ab.

„Oh Mann! Es ist doch so einfach den Knopf hinten zu drücken und sich diesen verfluchten Helm vom Kopf zu reißen. Hier auf dem Wu ist der passende Platz, besser gesagt die Ideale Raumzeitfläche Null.“

Svinenysh hat zwar keine Ahnung von Physik, im Gegenteil, er pfeift auf das Fach, hat es baldmöglichst abgewählt, doch jetzt platzt Ihm der Kragen endgültig:

„Schlussgeschnupft! Ausgekrächzt! Sofort aber Hallo hu!“ kreischt er aufgeregt in seinen Helm.

Perplex dreht sich Achille in seine Richtung. Zum ersten Mal nimmt er den jungen Ruba richtig wahr.

Svino fuchtelt mit den Armen und stampft mit den Beinen. Staub wirbelt auf.

„Retten uns geschwind du musst! Helfst gewollt bestimmt, damit wir, Patschala somit auch. Stoppgequakt punktgenau. Bitte danke ab dafür.“

Er greift sich den jungen Physiker, rüttelt und schüttelt Ihn durch so fest er kann. Die beiden vollführen einen recht seltsamen Tanz hier in der sternenklaren Nacht des Wu.

Dennoch erzielt er seine Wirkung. Achille scheint wie aus einem Traum erwacht. Er stottert: „Jjjj, jajaha schschon gut…“

Svinenysh hört mit der Schüttelei auf. Streng blickt er seinen Tanzpartner dabei an.

„Wer seid Ihr eigentlich und was macht Ihr hier?“ fragt der Physiker weiter.

Diesmal übernimmt Henley: „Also ich bin Henley und das hier ist mein bester Freund, Svinenysh. Wir sind hier gestrandet…“

Das ist erst mal alles was der junge Prinz rausdrücken kann, denn er wird von einem weiteren Wu-Bewohner unterbrochen.

Wubot kommt angerollt. Der Energieblitz des Space-Nulling Testschiffes hat seine Akkus soweit aufgeladen, das er sich die dreißig Meter zum Wespley vorgenommen hat.

„Wubot Wubot Wubot“ krächzt er. Henley stellt durch zu Ihrem neuen Freund.

Jetzt endlich lächelt Achille: „Was ist denn das?“ fragt er sichtlich erheitert. „Moment mal, Wu…“

Er springt um den treuen Wubot rum, sucht seinen metallischen Hals nach etwas bestimmten ab.

„Du Meine Güte!“ ruft er wenig später. „Kann das sein? Ich hab‘s befürchtet…“

Henley und Svinenysh linsen sich an.

„Da steht’s: Apophis Corichi ! Das muß mein ur-ur-ur-ur-ur-ur und so weiter Großvater gewesen sein. Wenn der das wüsste! Sagenhaft.“

Achille wendet sich an den pflichtbewussten Wetterdatensammler. „Ich glaube es ist Zeit, dass wir deine Sammeldaten abholen. Komm mit Wubot.“

Endlich, nach mehr als 250 Jahren im Dienst, diese Anweisung. Wubot ist emotionslos froh und trottet wie ein kleines Hündchen hinter seinem Herrchen her.

(XVIII) Mord im Altrosa

Derweil ist die Stimmung bei Svennedy oben im Bergsanatorium alles andere als bestens.

Diese hässliche Knolle der die fleißige Hilfskrankenschwester Ihre neueste Patientin zu verdanken hat ist nämlich öfters an Ihrem Arbeitsplatz anzutreffen.

Die junge Ruba hatte gedacht mit der Einlieferung der schlafenden Kranken wäre das erledigt, doch weit gefehlt.

Margot Rottweil schikaniert die arme Svennedy so gut es eben geht. Das ist neu für Sie. Bis zu diesem seltsamen Ereignis war sie bei allen sehr beliebt. Jetzt hat sich die eine oder andere Kollegin jedoch von Ihr abgewendet.

Zum Glück kann man auf solche Figuren getrost verzichten. Trotzdem nervt es irgendwie und Svennedy die Schlaue geht der grässlichen Margot deshalb so gut es geht aus dem Weg.

Wenn diese Umstände auch bedrückend sind und es ihr obendrein klar ist, das man sich am besten raushält, so ist Sie doch neugierig wie es Ihrer neuen Patientin Naphat Kalpanapai geht. Leider ist es schwierig an sie heranzukommen. Zumindest allein.

Meist ist ein Doktor dabei, unten in Zimmer U12-a. Naphat Kalpanapai bekommt anscheinend Infusionen unbekannter Art. Als Hilfskrankenschwester darf sie dann allerhöchstens die Flaschen wechseln.

Manchmal ist auch die hässliche Margot Rottweil anwesend. Keine Gelegenheit lässt diese aus die arme Svennedy zu striezen, vor Dr. Jedwed Lippentroph lächerlich zu machen.

Heute ist Svennedy zur Nachtschicht eingeteilt. Die Hilfsschwester mag den nächtlichen Rundgang. Normalerweise ist auch immer alles ruhig.

Am Tage geht es hektischer zu. Ohne ins Detail gehen zu wollen: Dort verursacht das Patientengeschäft erheblich mehr Anstrengung.

Mit einem Knopf im Ohr tänzelt die junge Ruba durch die Flure. Elektronisches Blip-Blop säuselt leise in den Gang. Die Kontrollleuchten der Zimmer sind auf grün. Noch schnell das Untergeschoss kontrollieren und dann erst mal eine wohlverdiente Pause.

Ihr Comm surrt. Das ist recht ungewöhnlich. Ein Arzt bei Ihrer Hauptpatientin Kalpanapai? Um diese Uhrzeit? Die Hilfskrankenschwester beschleunigt Ihre Schritte.

‚Ho was los da ist?‘ denkt sich Svennedy beim Betreten der Katakomben unter dem Altrosa. Es brennt tatsächlich Licht im Flur obwohl hier unten nur zwei Patientinnen untergebracht sind.

Naphat Kalpanapai und diese ominöse Rose Sopor. Eine sehr verschlossene junge Frau mit kahlrasiertem Schädel. Noch nie hat Svennedy diese seltsame Insassin auch nur ein Wort reden hören. Eigentlich hat Sie bisher noch nie irgendetwas

mit der zu tun gehabt. Sie weiß lediglich dass Sie hier unten haust.

Tatsächlich! Zwei Lampen brennen vor Naphat’s Tür. Dies ist untrügerisch ein Zeichen dafür dass sich eine weitere Person drinnen befindet. Aber der automatische Wärmescanner schaltet bei jedem beliebigen Besucher das orange Licht draußen an. Ist es wirklich ein Arzt? Leider sind die Türen massiv und undurchsichtig.

Svennedy ist neugierig. Ihr Comm authentifiziert, Naphat ist zudem Ihre primäre Patientin also fasst Sie einen Entschluss und betritt den Raum.

Was Sie dort erwartet verschlägt Ihr jedoch die Sprache. Von wegen Onkel Doktor! Der Besucher ist niemand andere als Margot Rottweil. In der einen Hand hält sie eine Flasche, in der anderen einen weißen Knäul.

Margot fährt herum. Als sie Svennedy erkennt brüllt sie: „Rauß hier, blödes Schwein! Sonst prügel ich dich durchs Haus. Hau bloß ab oder ich sorg dafür das du entlassen wirst.“

Svennedy zuckt zusammen, kuscht und zieht quasi im Reflex die Tür hinter sich zu. Draußen flüchtet Sie mit einem gewaltigen Satz um die Ecke ins Treppenhaus. Aber dort verharrt Sie.

Die Tür U12-a öffnet sich. Margot checkt ob die Luft rein ist. Augenscheinlich ist Sie es. Die junge Rottweil ist sich

siegesgewiss. Doch Svennedy ist alles andere als verschwunden oder eingeschüchtert.

Sie schleicht zurück und quetscht sich vor die Tür. Dort beginnt Sie zu lauschen. Drinnen knurrt Margot hasserfüllt vor sich hin. Leise dringen folgende Worte in das empfindliche Ohr der Hilfskrankenschwester:

„Viel zu lasch dieser Herr Doktor. Diesmal hat mir Iliev genug mitgegeben. Ich mach dich platt Petch-a-boon! Jetzt und hier!“

(XIX) Flucht aus U12-a

Svennedy erschrickt! Wie vom Blitz getroffen springt Sie in das Krankenzimmer. Margot Rottweil steht bereits am Feldbett der schlafenden Patchara Petch-a-boon.

Svennedy versteht. Margot reißt Ihren Kopf herum. Entsetzten steht Ihr ins Gesicht geschrieben. Sie versucht anzugreifen doch Svennedy ist schneller. Sie entreißt Margot Ihren Wattebausch und drückt Ihn über Ihre Nase und Ihren Mund.

Svennedy verkrampft in Schockstarre. Sie lässt erst wieder los wenn Ihre Gegnerin ausgeschaltet ist. Margot Rottweil droht zu ersticken. Mit aller Gewalt saugt Sie das Gift aus dem Schwamm somit in Ihre Lungen. Ein letztes Aufbäumen, dann erschlafft Sie und sackt zu Boden. Noch immer presst Svennedy Ihre Hand auf das was einmal Margot Rottweil war.

So grausam es sich anhören mag: Ihr Tod war unabdingbar notwendig. Nie im Leben hätte Sie aufgehört Patchara Petch-a-boon nachzustellen. Entweder stirbt Margot oder Patchara. So war es vorgegeben, seit dem ersten Zusammentreffen der beiden vor drei Jahren in der Jahrgangsstufe 1 des noblen Alanis College Lyporo.

Die schockierte Ruba sondiert die Lage: Was nun? Es gibt nur eine Möglichkeit: Svennedy entstöpselt die schlafende Patchara und legt Sie sanft am Boden ab. Danach wuchtet Sie die Tote auf die Bahre und bedeckt Sie vollständig mit dem

Laken. Geschickt schnappt Sie sich nun Patchara Petch-a-boon und legt Sie sich über den Rücken.

Im Huckepack verlässt Sie mit Ihrer schlafenden Patientin den Raum.

Schnell raus, um die Ecke, hoch, hinaus ins Freie und dann einfach nur weg. Richtung egal. Halt, auf keinen Fall runter ins Tal. Nein, weiter hinter in die Berge müssen sie. Raus In die freie Natur. So ist’s beschlossen.

Ihre ungeheuerliche Flucht aus dem renommierten Bergsanatorium Altrosa hat just in diesem Moment, mitten in einer sternenklaren Herbstnacht begonnen.

(XX) Seltsames Reisen

Auch wenn sich manche Ereignisse mit Lichtgeschwindigkeit verbreiten, der kleine Mond Wu des Gasriesen Attib im Zentrum des Raah Systems ist so ziemlich der letzte Ort an dem man von Geschehnissen in einem entfernten Bergsanatorium Wind bekommt.

Nein, hier auf dem alten Wu geht alles seinen normalen Gang. Ein ganz bestimmter Physiker kümmert sich um seinen neuesten Freund.

Henley und Svinenysh beäugen sich. Henley macht eine anerkennende Miene.

Unsere beiden Helden sind ratlos. Sie haben keine Ahnung wie so etwas möglich ist. Trotz ihrer Zweifel hat es Achille Corichi nämlich mittlerweile geschafft die alten offline-Daten des treuen Wetterbeobachters in seinen Comm zu übertragen und gleichzeitig die betagten Speichereinheiten zu reseten.

Wubot kann also mindestens 300 Jahre weitermachen. Hätte er eine Mimik, so möchte man fast meinen, er ist froh darüber. In Wahrheit glotzen seine beiden Kameras nur regungslos in die triste Gegend.

Jetzt, nachdem der Datensammler erst mal versorgt ist, herrscht Aufbruchsstimmung bei der fleischlichen Bevölkerung des Wu. Zwei Menschen und ein Ruba wollen

schnellstmöglich weg von hier. Auch wenn Sie alle mehr als nur einen neuen Freund hier gefunden haben.

Nun stehen größere Aufgaben an. Henley hat sich vorgenommen, sobald sie an Bord dieses seltsamen Space-Nulling Testschiffes sind, Achille in Ihre Rettungsaktion Patchara Petch-a-boon einzuweihen.

Doch wie kommen Sie da hoch? Wespley ist pleite. Achille hat zwar diesen futuristischen Raketenanzug unbekannter Bauweise an, Ihre eigenen alten Schutzmäntel jedoch können von einem Antrieb nur träumen.

Henley und Svino linsen sich an. Gespannt harren Sie der Dinge. Hat der smarte Physiker noch ein Ass im Ärmel?

Achille schreitet auf seine beiden neuen Freunde zu: „Vorne! Einer links, einer rechts. Hakt euch bei mir unter.“

„Wo bitte was hu?“ fragt jemand bestimmtes. „Na Ich nehm euch mit rauf. Los macht schon. Hakt euch ein an dem Griff da. In zehn Sekunden geht’s los!“

Achilles so genannter Manturb besitzt einen Impulsantrieb auf der Rückseite, deshalb ist die Platzwahl vorne echt wichtig. Grillhähnchen verkaufen sich schlecht auf dem Wu. Zum Glück bleibt eh keine Zeit zum Nachdenken.

Ein Lautloses „Wusch“ in der Nullatmosphäre und der Aufzug ist in Betrieb. Beide Passagiere sind sicher verstaut. Zielgenau nimmt der junge Dr. mittels Manturb Kurs auf sein Raumschiff mit der funktionalen Bezeichnung SN-C1. Der gute alte

Wespley mag zwar das schlechtere Schiff sein, hat aber einen klangvolleren Namen.

Ruck-Zuck ist die Passagierschleuse erreicht, alles funktioniert reibungslos wie von Geisterhand. Drinnen reißt Achille schwungvoll seinen Helm vom Kopf. „Mist, Sauerstoff“ meint er sarkastisch. Zwei von Drei kapieren den Gag.

Achille Corichi ist für einen Physiker recht adrett anzusehen. Von der Spezies gibt es genug die sich in der freien Wildbahn nur verstecken können.

Er ist kurz als „Henley plus zwei Jahre“ zu beschreiben. Gut, Henley ist sportlich, Achille sehr schlank ohne Adonisfigur. Der verbrennt das meiste seiner Energie im Kopf. Außerdem so scheint es, spielen triviale Dinge wie z. B. Essen bei Ihm eine untergeordnete Rolle. Vielleicht vergisst er so was Banales auch einfach?

„Los Jungs kommt mit auf die Brücke“ meint er in Richtung seiner beiden neuen Passagiere. Die Tour durch das Testschiff beginnt.

Viele seltsame Konsolen mit dem Logo des Strange-Energie Propulsion Lab säumen den Gang des eleganten Hi-Tech-Schiffs. Mit offenem Mund staunend sieht sich Svinenysh um. Seines Zeichens ist er erster Space-Nulling Testpassagier Spezies Ruba.

Man hat den Eindruck als ob das seltsame Gefährt nach vorne hin geräumiger wird. Henley gewinnt den Eindruck dass es in

perfekter Tropfenform aus einem einzigen Teil unbekannter Struktur gegossen ist.

Gleichzeitig ahnt der junge Prinz zu Recht, das Achille Corichi schnell gelangweilt ist. Er verkneift sich daher seine unqualifizierten Kommentare. Stattdessen legt er den Focus auf die eigentliche Mission, mit ein bisschen Glück interessiert das den Physiker mehr.

„Hör mal Achille“ beginnt Henley „Eigentlich war der Wu nur ein höchst bedauerlicher Unfall. Tatsächlich waren wir gerade mitten in einer Rettungsaktion…“

Achille zieht die Augenbrauen nach oben, es scheint als hört er zu.

„Unsere beste Freundin Patchara Petch-a-boon ist entführt worden. Wir waren gerade auf dem Weg zum Ringbeschleuniger um von oben mittels Telematik genaueres rauszufinden… Kannst du uns helfen?“

Achille sinkt in seinen Pilotensitz, der aus einer analogen Kautschukmasse geformt zu sein scheint. „Klar kann ich das“ antwortet er lapidar „aber ich bin kein Zauberer! Setzt euch auf die Passagiersitze. Genug Space-Nulling für heute. Wir fliegen mit Impuls-Plus heim. Macht‘s euch bequem. Auf dem Heimflug könnt Ihr mir dann alles erzählen.

(XXI) Über Stock und Stein

Derweil ist Svennedy in einer emotionalen Ausnahmesituation gefangen. Seit geschlagenen drei Stunden hüpft sie durch die wilden Wälder der Provinz Lyporo, jenseits des Altrosa.

Sie schlägt viele Haken, versucht instinktiv Ihre Spuren zu verwischen. Oftmals läuft sie ganze Strecken durch Bachläufe wo Fußspuren nur einige Sekunden überleben.

Die Hilfsschwester des Bergsanatoriums ist dermaßen mit Ihrer Flucht beschäftigt, dass Sie die schlafende Patchara Petch-a-boon auf Ihrem Rücken kaum wahrnimmt.

Doch dann, im allerersten zarten Blau der Morgendämmerung ist es letztendlich soweit: Sie Spürt eine Bewegung hinten, Patchara wacht langsam aus Ihrer Narkose auf.

Die junge Diplomatin wird ganz schön durchgerüttelt, hier auf der Schulter Ihrer Retterin, ein Zeichen dafür wie stark die Medikamente der so genannten ‚Testperson‘ waren.

Patchara blinzelt verstört in die verschwommene Gegend. Svennedy rennt dabei unvermindert weiter. Patchara Petch-a-boon versucht zu sprechen, bringt jedoch kein einziges Wort über die Lippen. Die Fähigkeit zu sprechen wird durch die Psychopharmaka noch unterdrückt.

Die Schülerin des Alanis konzentriert sich, sammelt alle Energie. Durch schier unmenschliche Anstrengung quetscht sie schließlich ein leises „Hullo Stop!“ mit letzter Kraft hervor.

Die zweite Hilfskrankenschwester stoppt daraufhin tatsächlich. Behutsam setzt Sie Ihren Passagier auf den Waldboden ab.

„Trink den Trank musst geschwind du. Das spült Wachwerden herein.“ Nach diesen wohlgewählten Worten beginnt Sie in einem Affenzahn mit beiden Händen Wasser in Richtung Patcharas Gesicht zu schaufeln. Tatsächlich erreicht auch ein Bruchteil davon Ihren Mund.

Nach ewigen dreißig Sekunden plärrt diese jedoch verzweifelt „Stopp! Blubb Schluß!“ Wie ein begossener Pudel sitzt die junge Diplomatentochter auf dem Moos und reibt sich das Gesicht. Sie schüttelt Sich. Trotz alledem hat Sie die morgendliche Dusche wieder ein Stück mehr zurück in die Realität geholt.

Zeit sich diese seltsame Krankenschwester mal genauer zu betrachten: „Wo bin ich? Wer bist du?“ fragt Sie verwirrt.

„Guten Hallo, bin ich Svennedy“ ist die prompte Antwort „du bist wer?“ Zwei neugierige Augen strahlen Sie an.

„Ich bin Patschala“ antwortet Patchara Petch-a-boon erleichtert „Wo sind wir?“

„Sind wir bestimmt im Walde. Weg fort davon. Auf den Fersen uns sicher sind die Anderen!“ entgegnet Svennedy.

„Mein Gedächtnis… Ist ausgelöscht! Ich war doch auf dem College?! Was ist nur passiert?“ Patchara ist verzweifelt.

„Keine, Nein Schule!“ Svennedy schüttelt den Kopf „Sanatorium im warst du Altrosa. Rausgeflogen wir sind beide Anschlag mit oh Gewalt!“

„Weiter, Reise schnell und fein. Hinfort die in Sicherheit.“

Patchara rappelt Sich auf: „OK, dann nehm mich bitte wieder hinten rauf!“ Gesagt, getan, Svenney nickt und weiter geht die Flucht, immer höher dem Rinnsal folgend.

Zeit zum Nachdenken. Patchara sammelt sich. Eigentlich ist es sogar recht gemütlich hier hinten. Plötzlich stoppt ihr Taxi mit einem erfreuten „Oh“.

Svennedy hat einen Strauch mit leckeren Septemberbeeren entdeckt. Mit einem Wahnsinnstempo grabscht Sie das schmackhafte Obst aus dem Strauch. Bald ist ein keiner Beerenhügel auf dem trockenen Waldboden entstanden.

Dann lassen es sich beide schmecken. Dieser Snack tut unvergleichlich gut. Das Gift wird langsam aber sicher aus Patcharas Körper geschwemmt, Ihr geht es zusehends besser.

Hier weit oben wird der Baumbestand allmählich lichter, die Bäume kleiner. Es gibt bereits freie, unbewaldete Zonen.

Patchara hat einen Geistesblitz, sie schaut Ihrer neuen Freundin tief in die Augen: „Du sag mal Svennedy, hast du eigentlich einen Comm?“

Erstaunt antwortet die angesprochene: „Klar Comm habe ich. Bin Hilfskrankenschwester die Zweite. Aber bitte!“

Sie reicht Patchara Ihr Handy. Schlaue Svennedy! Abgeschaltet, unortbar.

Patchara verfolgt einen gewagten Plan. Auch wenn es unmöglich ist Prinz Henley zu Westerburg mit einem Ruba-Comm zu kontaktieren, selbst wenn man die 20stellige Hex-Adresse des Endgerätes auswendig kennt, so bleibt noch eine andere Alternative.

Svinenysh. Auch die Hardware-Adresse seines Comm ist Patchara wach im Gedächtnis. Nach der Chloroform-Attacke sind zwar alle kurzfristigen Gedanken ausgelöscht, kein Antidepressiva der Welt kann jedoch Langzeiterinnerungen so einfach ausradieren. Ein Umstand der jetzt Leben retten kann.

Allerdings birgt der Plan eine Gefahr: Entdeckung. Patcharas Telematik-Künste sind gefragt: Drei Zellverstärker sind in Reichweite. Einer davon ist das Altrosa. Er funktioniert noch auch wenn Lyporo-Hill II das wesentlich nähere default-relay ist.

Nach sorgfältiger Prüfung entschließt Sie es zu wagen. Svino befindet sich höchstwahrscheinlich in Gesellschaft Mikkel Silvas. Mit ein bisschen Glück kann Henley Sie schneller ausfindig machen als die Schärgen des Sanatoriums.

Ist die lokale Security dort überhaupt auf diesen Sonderfall vorbereitet? Wahrscheinlicher ist das Spezialkräfte angefordert werden müssen.

So geschieht es das eine junge Diplomatin auf der Flucht, tief im Exil, fast an der Baumgrenze weit hinten in der Provinz Lyporo, einen maskierten Schicht-1 Kontakt zu einem ganz bestimmten Klassenkameraden aufbaut.

Hoffentlich trifft ihre Nachricht auf offene Ohren.

(XXII) Spacejump Rackets

An Bord des Space-Nulling Testschiffes SN-C1 geht es relativ entspannt zu.

Nachdem Henley seinem neuen Freund Achille etwas ausführlicher seine Mission erklärt hat ist jetzt eher Staunen angesagt.

SN-C1 ist ein außergewöhnliches Erlebnis, selbst für einen zu Westerburg. Die Reisegeschwindigkeit Impuls-Plus ist um ein mehrfaches höher als bei Henleys Rocktar, obwohl es langsamere Mühlen als Wespley gibt.

Unglaublich aber wahr: Da hinten kommt schon der blaue Trivy, Hauptplanet eines Zwei-Sterne Systems, Verwaltungssitz des Königreichs der Tausend, in das Blickfeld. Genauer gesagt: Er erscheint auf den Hauptschirm des Cockpits.

„Jungs, wo soll ich euch eigentlich hinbringen?“ fragt Achille seine beiden neuen Freunde. Danach nuschelt er noch sowas wie „wird eh lustig…“ Was meint er bloß damit?

Ende der Ansprache! Er wird von ‚Galactic‘ unterbrochen. Kenner wissen was gemeint ist: Svinos Comm dudelt eine eingehende SMS an.

Dieser ist erstaunt, macht seinen Rundmund und kratzt sich am Ohr: „Gewöhnlich seltsam“ murmelt er.

Henley dreht sich zu Ihm um: „Jana, schau da Henley. Absender Kauderwelschzahlen alias: Svennedy??? Ist wer das?“

Neugierig blinzelt er die SMS an. Er reißt die Augen auf: „OH, Patschala geflüchtet auf der? Helfen Sie Hilfe von uns!“

Henley springt rüber, schaut seinem besten Freund über die Schulter. Er fängt an zu strahlen:

„Da Svino schau mal. Diese Zeile hier… Das ist unsere Patchara. Kann nur Sie wissen!“ Svinenysh platzt vor Glück. Sein altgedienter klobiger Ruba Comm… kann er nun Leben retten?

„Klick mal auf Standort“ meint Henley aufgeregt. Sofort macht sich der junge Ruba an die Arbeit. Doch die Euphorie ist schnell verflogen. Statt Koordinaten spuckt der Comm nur weitere verschlüsselte Zahlenkolonnen aus.

„Oh nein“ meint Henley: „Wie sollen wir diesen Kauderwelsch bloß entschlüsseln?“ Svinenysh ist verzweifelt, fuchtelt hilflos mit beiden Händen in der Luft herum. Schnell sinkt die Laune auf den Tiefpunkt. Der bisher beste Hinweis zur Rettung Patchara Petch-a-boons verpufft an Data Security.

Völlig entspannt hingegen lümmelt derweil Achille Corichi in seinem Analogsitz rum. Fast schon mitleidig sieht er den armen Comm-Besitzer an. Dann brabbelt er beiläufig: „Gib mir das mal her.“

Gesagt getan, Svino gibt Ihm das Gerät. Achille beginnt zu blinzeln:

„Wegen diesen verfluchten Inkompatibilitäten, gerade bei den neusten Prototypen, hab ich mir ein kleines PI geschrieben. Da wollen wir mal…“

Henley und Svinenysh beäugen sich ungläubig. Dieser Physiker steckt voller Überraschungen.

„Initiiere Wireless Verbindung… Da bist du ja. Sende Layer 1 Override. Lächerlich diese Firmware. Alle im Kern gleich. Kein Problem für meinen Disassembler. So ich bin drin.“

Henley ist fasziniert. ‚Gegen diesen Typ ist selbst Mikkel Silva ein Weisenknabe‘ denkt er sich.

„Dann saug ich mir mal die Nachricht komplett in Ihrer Gänze, alles, jeden Bit. Mehr als nur das was angezeigt wird.“

Achilles Augen flackern: „Codeübersetzung läuft. Rein in die Matrix und on-Screen!“

Auf dem Hauptschirm erscheint ein zweiter 3D-Layer. Neben der Außenwelt wird nun noch ein Zickzack-Kurs durch eine Berglandschaft angezeigt. Ein Punkt hüpft durch die Gegend, ein Koordinatenpaar ist an ihn geheftet.

Achille dreht sich zu seinem gebannten Publikum um: „Das ist der Absender eurer Nachricht. Ich bring euch hin. Dann wird’s fidel, immer abwarten, gleich wisst Ihr Bescheid.“

Svinenysh wird es nun zu viel er plappert los: „Verzeihung mein lieber Herr, was aber ist nun so lächerlich?“

„Naja, ihr müsst springen! Glaubt Ihr tatsächlich mit einem Space-Nulling-Schiff kann man einfach so aufsetzten? Der ist auf Langstrecke ausgelegt. Landung fällt ins Wasser.“

Svinenysh fällt die Kinnlade runter. Er ärgert sich. Dieses tolle Schiff muss doch Landen können. Dann passiert etwas so ungeheuerliches, das selbst für einen vom Kaliber Dr. Achille Korichi neu ist.

„Kann das Wespley, bääh“ Svinenysh streckt Ihm die Zunge raus. Achille selbst ist so verdutzt, das er keine Antwort parat hat. Stattdessen schmunzelt er nur, zieht die Augenbrauen nach oben und schüttelt leicht den Kopf.

Henley schaltet sich ein: „Jetzt nochmal langsam zum Mitschreiben. Wie gehen wir da runter? Gibt’s hier sowas wie einen Pod?“

Achille verneint. „Wir nähern uns den Zielkoordinaten. Kommt mit zur Luftschleuse. Jetzt wird’s lustig.“ Im Aufstehen gibt er Svino seinen Comm zurück. Alle Verschlüsselung ist abgeschaltet.

Seine Zungen-Aktion hat der junge Physiker längst vergessen. Im Gegenteil: Sowas hat noch keiner gebracht. Sehr amüsant.

Henley hat eine Vermutung: „Ich weiß wie! Wir gehen mit deinem komischen Manturb runter. Richtig?“

Achille schwenkt die Finger: „Naja so ähnlich. Der Manturb ist nur für Kurzstrecken. Will man einen großen Planeten durch die Atmosphäre erreichen so braucht man stärkere Geschütze."

Kurz darauf ist die Luftschleuse schon erreicht. Achille wendet sich an seine beiden Freunde: „Tada, hier in diesem Schrank sind sie verborgen. Eure SJ-Racks."

„Da fällt mir ein: Haben wir die überhaupt schon mal gebraucht? Egal! Dann ist eben jetzt die Feuertaufe."

Henley schluckt. Svinenysh ist voller Tatendrang. Erkennt wie immer keine Gefahr. Er hüpft vor Freude auf und ab.

„So, ich transferier zuerst die bewegten Zielkoordinaten in den Rack. Die Software macht dann das meiste. Eure Hauptaufgabe wird wohl sein den Kreislauf stabil zu halten."

„Kurz vor der Landung stellt sich der Rack auf und bremst bis zum letzten Tropfen Sprit den Fall. Dann knallt er den Schirm raus. Alles klar soweit?"

Henley nickt obwohl er nur die Hälfte verstanden hat. Bei Svino dürfte es noch weniger sein, aber diesem ist's egal. Der ist schon unterwegs.

„OK Jungs. Das Ziel ist geostationär erreicht. Helme auf und viel Glück!" Achille öffnet die Schleuse, Zwei Helden in Ihren Spacejump Rackets treten ein.

Von drinnen winkt der Physiker ein letztes Mal. Dann, viel zu schnell öffnet sich die Außentür. Strahlend grün, geschätzte 300km weiter unten, liegt der Trivy über Ihren Köpfen.

Wuschhh! Die Raketen der Rackets starten. Beide Passagiere schreien Ihre Helme voll. Im Helmdisplay werden die Zielkoordinaten, Entfernung und das ganze restliche Bla angezeigt.

Nach dem ersten Schock fängt‘s bald an Spaß zu machen. Mit vielfacher Schallgeschwindigkeit rasen beide auf den Trivy zu. Dieser wird zusehends größer, gewinnt laufend an Macht.

Leise Geräusche an der Außenhaut der Rackets deuten darauf hin dass sie die äußere Atmosphäre bereits erreicht haben.

Diffraktive Magnetfelder in Kombination mit Nano-Aramidfasern schirmen die Insassen dabei bestens ab. Im Inneren des Anzugs bleibt die Temperatur konstant.

Zum Glück steuert die Software den Sprung, ansonsten hätte Svinenysh wahrscheinlich Vollgas gegeben, halsbrecherisch und draufgängerisch wie er ist. So aber keine besonderen Vorkommnisse.

Etwa 5000 Meter über Null beginnt der Bremsvorgang, das Heißt die Rackets stellen Sich auf. Die Passagiere hängen wie an normalen Raketenanzügen, der Antrieb gibt nochmal Gas, Rasch gehen die Spritreserven zur Neige.

Dann, etwa in einem Kilometer Höhe, knallt es den Fallschirm raus. Henley und Svinenysh schreien wie am Spieß! Ab jetzt

ist der Fall schwieriger zu steuern. Die Landung wird also ein wenig unpräzise.

Blöder Wind! Sie entfernen Sich etwas von den Null-Koordinaten. Svinenysh ist auch schon hundert Meter weg. Egal. Wahrscheinlich hat Sie Patchara unten bereits gesehen. Jetzt ist es wichtiger eine saubere Landung hinzubekommen.

Für Henleys Geschmack hat‘s hier immer noch zu viele Bäume. Jetzt gilt es eine freie Fläche zur Landung zu erwischen.

Da sieht es gut aus. Henley zieht am Schirm und landet gekonnt im Hochtal. Als erstes löst er den Schirm vom Rücken. Dieser segelt neben Ihm zu Boden.

Jetzt reißt er sich zuerst den Helm vom Kopf und zieht danach den SJ-Rack aus.

Wo ist Svinenysh? Henley sieht sich um. Oh nein! Da hinten, etwa 150m entfernt hängt er. In einem Baum. Hilflos strampelt er mit den Füßen und rudert planlos mit seinen Händen in der Gegend herum.

Henley sprintet rüber. Möglichst leise, wer weiß wer hier sonst noch alles ist? Er winkt Svinenysh zu und klettert auf die Tanne. Geschickt löst er den verhedderten Schirm am Rücken. Svinenysh plumpst 5 Meter zu Boden aber Henley weiß das ist kein Problem. Geschickt rollt sich der junge Ruba unten ab.

Er nimmt ebenfalls den Helm ab und befreit sich aus seinem Anzug. Henley gesellt sich zu Ihm und zückt seinen Comm.

Erwartungsgemäß hat Achille inzwischen den Navi auf die Zielkoordinaten Petch-a-boon programmiert. Sie befindet sich etwa 500 Meter weiter oben im Tal. Sie rennt bergan. Mit Wahnsinnstempo! Denkt sie Henley ist ein Angreifer? Wird sie verfolgt?

Keine Zeit darüber nachzudenken. Henley nickt Svinenysh zu und die beiden sprinten los.

Die Rettungsaktion der beiden Freunde geht somit in die entscheidende Phase.

(XXIII) Angriff der Nanjis

Die beiden Flüchtenden haben nun die Passhöhe erreicht. Sehr erleichternd! Ein Seitental tut sich auf. Bald wird auch der Baumbestand wieder etwas dichter. Dies ist ebenfalls hilfreich.

Zack, Sie biegen ein. Die Tatsache, dass zwei Retter ebenfalls hinter Ihnen her sind, davon haben Sie keine Ahnung.

Doch es gibt noch mehr Verfolger. Henley hört Sie als erstes. Er hüpft hinter einen Baum, Svino der gerissene, tut es Ihm gleich.

Zwei Hover-Flycas, mit drehbaren Propellern, befinden sich auf direktem Jagdkurs, Henley und der treue Svinenysh sind zum Glück etwas außerhalb Ihres Fokus. Allerdings, so scheint es, steht der Zugriff unmittelbar bevor.

Ohne nachzudenken sprintet Henley los, Svino in seinem Schatten. Die Sicherheitsbeamten hovern bereits über den aufgeregten Ausreißern.

Svennedy ist dabei deutlich schwerer zu fassen. Sie schlägt einen Haken nach dem anderen, hüpft sogar von Baum zu Baum, kullert rum und überschlägt sich dabei.

Deshalb ist zuerst Patchara Petch-a-boon an der Reihe. Ein Security-Mitarbeiter lehnt aus dem Flyca. Er hat eine seltsame Waffe in der Hand. Er nimmt die junge Diplomatin ins Wesir und feuert.

Eine seltsame Kugel wird abgefeuert, diese entfaltet sich zu einem Jagdnetz und schlägt genau ein. Sofort ist Patchara gefangen. Die Eisenkugeln außen haben sich verkeilt. Hilflos strampelt Sie in Ihrer Falle.

Diese sogenannten Trymoo-Fangnetzpfeile werden normalerweise nur zur äußerst seltenen Roba-Jagd auf Trymoo eingesetzt. Die wilden Verwandten der Ruba sind nach wie vor autark und wissen sich zu verteidigen.

Diese Spezialnetze werden deshalb gerne von der Wissenschaft zum Lebendfang eingesetzt. Allerdings sind auf dem Jungelmond die Chancen erheblich schlechter einen Treffer zu landen, einen fuchsteufelswilden Roba dingfest zu machen.

Während der erste Heli bereits zur Landung ansetzt geht die Jagd auf Svennedy weiter. Schon zweimal hat er danebengeschossen. Doch diesmal sieht es besser aus. Die junge Hilfskrankenschwester ist in Panik.

Der Angreifer befindet sich in exzellenter Position. Ein Schuss und auch Svennedy ist im Netz. Rasend wurschtelt und zupft Sie am feingliedrigen Spinnennetz. Da! Es gelingt Ihr sich zu befreien! Sie rappelt sich auf…

Swuschh!! Das zweite Fangnetz schlägt ein. Svennedy hat nun keine Chance mehr zu entkommen. Wie ein Fisch zappelt Sie hilflos herum.

Der zweite Angreifer springt heraus, macht sich genüsslich auf den Weg zu seinem Opfer.

Was ist das? Wie von einem Blitz getroffen sinkt Patchara’s Angreifer plötzlich zu Boden. Wenige Sekunden später ist auch Svennedy’s Peiniger an der Reihe.

Jetzt ist der neugierige Pilot des ersten Helis an der Reihe. Er war ausgestiegen um seinen Kollegen zu gratulieren. Auch er fällt um wie ein Sack Reis.

Bleibt noch der Pilot des zweiten Flycas. Dieser ist zwar ebenfalls gelandet aber in seinem Cockpit geblieben. Entsetzt beobachtet er die Szene. Auch wenn keine Angreifer zu sehen sind weiß er was zu tun ist!

Er reist den Steuerhebel nach oben und versucht zu starten. Da! Was ist das?

Svinenysh kommt wie ein Pfeil angesaust, klebt sich an das startende Flyca, reißt das Beifahrer Cockpit auf und greift den Piloten an.

Der Heli gerät ins Trudeln und fängt an sich zu drehen. Kracks! Er schlägt auf.

Sofort rennt Henley los, doch auch für andere ist dies das Signal zum Sonderzugriff.

Jetzt endlich tauchen Sie auf. Schwarze flinke Gestalten. Patchara’s Retter.

Ruck zuck sind die Nanjis bei Svino, gemeinsam überwältigen sie den letzten Angreifer.

Als Henley sieht das Svino äußerlich nahezu unversehrt den Crash und den anschließenden Kampf überlebt hat rennt er sofort rüber zu Patchara, seiner besten Freundin.

Der Wachmann des Altrosa ist bereits gefesselt. Der Nanji-Snipertaser hat Ihn sofort gefällt. Mehrere Personen schneiden der weil Patchara aus Ihrem Fangnetz.

Eine davon dreht sich um. Henley fällt die Kinnlade nach unten! Da steht Sie leibhaftig vor Ihm: Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon, in Ihrer ganzen Pracht.

Sie lächelt den jungen Prinzen an: „Hallo Henley. Danke dass du uns hierher geführt hast." Sie streckt Ihm die Hand entgegen, freudig schüttelt er sie.

Jetzt aber erst mal weiter zu Patchara. Die beiden fallen sich in die Arme. Hier weit hinten in den Bergen der Provinz Lyporo, direkt über Ihrem Fangnetz. Dann küssen Sie sich. Unbeobachtet in all der Aktion. Sogar auf den Mund.

Henley ist aufgeregt: „Schnell, wir müssen nach Svino sehen. Er ist abgestürzt!"

Sofort sprinten beide rüber, doch die Entwarnung kommt sogleich in Form eines lapidaren „Patschala hallo". Svino ist unverletzt, lediglich auf der Stirn hat er eine Schramme.

Alle drei besten Freunde fallen sich um den Hals. Patchara hat Tränen in den Augen.

Doch wer gedacht hat diese Szene dauert seine Zeit, der hat sich getäuscht.

(XXIV) Svinenysh Galactic

Plötzlich friert Svinenysh ein. Er schaut zufällig Richtung Svennedy, die sich gerade aufrappelt. Ihre Blicke treffen sich. Auch Svennedy erstarrt sofort.

Wie ferngesteuert macht sich der junge Ruba auf die Reise. Henley und Patchara linsen sich an: „Was ist jetzt los?“ denken sich beide.

Svennedy sieht ebenfalls so aus als ob sie Ihrer Sinne beraubt ist. Mit großen Augen, fast ungläubig blinzelt sie Ihren Held an.

Beide sprinten los. Sie reißen abwechselnd die Hände in die Luft und streicheln das Graß. Dann passiert noch etwas Seltsameres: Sie blinzeln sich voll.

Svinos rechtes Auge blinzelt mit Svennedys rechtem und sie drehen sich dabei! Gleichzeitig fuchteln sie mit den Händen in der Luft herum und geben Quieklaute von sich.

Alle selbst die Nanjis inklusive Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon können sich ein Lachen kaum verkneifen. Henley und Patchara jedoch schütteln nur mit dem Kopf. Ja, Svino ist eben immer für eine Überraschung gut. Beide beschließen näher ran zu gehen.

Drüben geht das außergewöhnliche Kennenlernen weiter. Die beiden Turteltauben sind jetzt endlich zum Stillstand gekommen.

Hocherfreut strahlt Svennedy Ihren unbekannten Retter an. Sie fragt: „Guten Hallo! Bin ich Svennedy. Du bist wer?“

Svinenysh holt tief Luft und wirft sich in Position. Er antwortet majestätisch: „Guten Hallo, bin ich Svinenysh“ er macht eine kurze Pause „Galactic!“

„OOOH, AAHH, ohlala!! Bin ich Svennedy“ stottert Svennedy verlegen. Jetzt ist es endgültig um Sie geschehen! Svinenysh Galactic! Der erste Ruba mit Familiennamen. Svennedy ist komplett aus dem Häuschen! Sie fallen sich in die Arme.

Henley kratzt sich am Ohr, Patchara knuddelt ihre Nase. Beiden hat es die Sprache verschlagen. Patchara will gerade Henley was Schlaues flüstern als plötzlich, unerwarteter weise, Svinenysh Galactic angehoppelt kommt:

„wir heiraten Ich Svennedy“ meint er bestimmt Richtung Patchara Petch-a-boon. „Helfst du werden wirst Zeugin der Trauung?“ fragt er Sie.

Patchara zuckt zurück, sie schnappt aufgebracht: „Svino?! Du kennst Sie erst seit ZWEI Minuten!“

Svinenysh ist sofort von allen guten Geistern verlassen. Er macht seinen berühmten Rundmund. Für Ihn und Svennedy steht bereits felsenfest das sie heiraten werden. Er wedelt mit dem Finger: „Nein no nie nu! Heigeratet wird bestimmt. Zeugin der Trauung ist geworden allein Patschala Petschabun.“

Svino verwendet Patcharas Nachnamen nur in äußersten Notfällen. Es ist Ihm Ernst. Henley nickt Patchara gewichtig an. Wiederstand ist zwecklos.

Und Svino? Der ist längst wieder rüber zu Svennedy. Die haben wichtigeres zu tun. Sie nehmen sich beide an der Hand und hoppeln schwerverliebt Richtung Sonnenuntergang.

Henley muss nun einfach loslachen. Patchara klatscht sich mit der Hand an die Stirn.

Nach dieser wichtigen Szene ist nun endlich Zeit, dass sich die beiden Schwestern erstmals richtig begrüßen können.

Sie nehmen sich in den Arm. Khi-Chiko meint zu Ihrer jüngeren Schwester: „Bedank dich bei Henley! Sobald der ins Radar gekommen ist, sind wir los!“

„Zuerst mit Rocktars und dann mit unseren geliebten Wheelers. Da, hinter der Baumkette parken Sie. Wir sind auf Ihnen direkt aus dem Flugzeug raus und dann euch hinterher.“

„Du warst sehr schnell unterwegs, junger Prinz…“ Henley nickt: „Jaah, Achille Corichi und Impuls-Plus…“ Khi-Chiko schaut Henley fragend an „…Das ist eine lange Geschichte!“

„Mit gutem Ausgang“ fällt Patchara hastig dazwischen: „Svennedy war super! Hat mich rausgeholt. Aus dem Sanatorium. Margot Rottweil wollte mich töten. Um mich zu retten musste Sie diese Rottweil umbringen. Mit Ihrem eigenen Gift. Die hätte niemals aufgehört, das…“

Khi-Chi Kokoyama hebt die Hand: „Darum kümmern wir uns! Wir die alten Clans des Ostens sind der Imperialen Krone verpflichtet. Rebelkov und Konsorten haben bei uns keine Macht.“

„Deine Entführung war unrechtmäßig. Das kommt zuerst auf den Tisch. Den Rest regeln die Diplomaten. Ich kann mir aber gut vorstellen das der Generalmajor höchstpersönlich, inklusive dieses Dr. Noktios zum Rapport gebeten wird.“

Henley nickt und Patchara ist erleichtert das Svennedy wohl straffrei davonkommen wird. Allerdings kann sie sich von Ihrem Posten verabschieden. Im Hause Petch-a-boon ist jedoch immer ein Platz für Sie vorhanden. War Sie doch diejenige der alle den glücklichen Ausgang zu verdanken haben.

Khi-Chikos flinke Nanjis machen derweil Fotos vom Szenario und den beteiligten Sicherheitsleuten. Danach geht’s ans Spurenverwischen. Die Politische Bewertung des Falls liegt von nun an in den Händen der Diplomatie.

Auch wenn das Imperiale Reich, gerade in diesen schwierigen Zeiten an Einfluss gewinnt, so haben die alten östlichen Clans immer noch ein Wörtchen mitzureden. Zumindest war das bisher so.

Irgendwann dann, später, kommt auch das neueste Pärchen wieder Angekullert. Beide strahlen verklärt. Sie Sind in Ihrer eigenen Welt.

Die Sicherheitsleute des Altrosa inklusive Equipment werden einfach zurückgelassen. Die wachen bald wieder auf. Entweder segeln sie dann aus eigener Kraft den Berg runter oder Sie funken Verstärkung herbei.

In beiden Fällen gilt: Die Absturzstelle Ihres Helis ist nur ein unberührter grüner Fleck oberhalb eines einsamen Hochtals weit hinten im Gebirge der Provinz Lyporo des blauen Trivy im Raah System.

Halbwelt
OFFIZIELLE GESAMTAUSGABE

150 Seiten, 30 Kapitel, 410 Tage Entwicklung

Status: 100% fertiggestellt

WEB-EDITION ENDET HIER

Tunnel Sci-Fi Trilogie

- Einzige original Eftos Saga
- Zentralwortfrei

Die Abenteuer von Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Standortbestimmung:

Das Trio
Westerburg zu, Henley Prinz
Rädelsführer
Petch-a-boon, Patchara
Diplomatin
Svinenysh
Mutigster Ruba des Trymoo

Charaktäre : jung
Corichi, Achille Dr.
Lebensmüder Physiker
Gorcyzka, Kacper
Helfer des Bösen
Lundbarden, Eevie
stolze Pakingerin, Tochter des Regionsvorstehers
Petch-a-boon, Khi-Chi Kokoyama
Patcharas ältere Schwester, Agentin
Rottweil, Margot
Erzfeindin, eifersüchtige Schnalle
Silva, Mikkel
Junior-Techniker

Svennedy
Hilfsschwester im Bergsanatorium Altrosa
Westarp von, Herold Prinz
Einziger Sohn der Königin

Charaktäre (Auswahl)
Linaesu, Andra
Telematik Hexenküche, Karaoke-Star
Linaesu, Njall
Schwergewichtiger Telematiker
Lundbarden, Eivind
Regionsvorsteher Sarpsborg, Pak Prime
Noktios, Theoplus Dr.
Leibarzt Ihrer Majestät
Palk, Heexio
Lehrer Interregionskommunikation
Rebelkov, Pavel
Generalmajor
Rechtenwerck, Wilhelm
Hausmeister, Pilot
Rottweil, Helga
Persönliche Assistentin
Smolen, Kazimierz
Sicherheitsbeamter Ihrer Majestät
Westarp von, Hypatia I Königin
Regentin des Raah-Indi Systems

Orte (Auswahl)
Alanis College
Nobles Bildungsinstitut

Bergsanatorium Altrosa
Nebulöse medizinische Einrichtung
Exo
Schicksalhafter Mond des Pak Prime
Kviteseid
Hoch im Norden, berühmt für das Septemberfest
Lyporo
Hauptstadt des Raah/Indi Systems
Syntari
Henleys Heimatstadt auf Pak Prime
Trymoo
Svinenysh's Heimatwelt
Vex-Grave
Hochsicherheitsgefängnis
Wu
zweiter Mond des Gasriesen Attib

Bots
Botty
Verkäufer bei Linaesu Sports
Exa-Nano
MIL-Klasse, nah am Technischen Autismus
Exa Retzlav
ehemaliger Major
Wubot
antiquierter Wetterdatensammler

Transportmittel
All-Terrain Wheeler
Springendes Motorrad, Schwimmfähig

Jo-Jumper
Siebenmeilenstiefel
Manturb
Personen-Flugapparat / Raumanzug
MOW-I
Opa Willi's Museumsstück
Rocktar PAK-LS
Gekapertes Regierungsschiff
SJ-Rack
Raketengetriebener GPS-Raumanzug mit Fallschirm
SN-C1
Achilles Space-Nulling Testschiff
Tunnel Gamma I+II
Raumtunnel
Wespley
Henleys Rocktar

Saga

1) Das Königreich der Tausend (Blinde Passagiere)

2) Halbwelt (Exil)

3) Die letzte Krise (König für einen Tag)

Indicia

Das Filmscript (die Regie) des Epos ist fertiggestellt.

Das Dokument beinhaltet Charakterbeziehungen, Drehorte, Zeitraster, den Soundtrack und weiteres Exklusivmaterial. Es enthält außerdem präzise Schauspielanweisungen.

Das Lexikon aus dem Königreich der Tausend ist fertig.

Diese Enzyklopädie erlaubt einen technischen Blick auf das Königreich, genau wie eine sehr detaillierte Beschreibung aller Charaktere mit Ihren Geheimverbindungen. Da das Dokument parallel zum Epos entwickelt wurde ist es absolut akkurat.

Weitere Details gibt es auf tunnel.eftos.de und im offiziellen Forum.

Halbwelt (synopsis)

Drei Jahre später. Patchara Petch-a-boon ist verschwunden. Sie wurde von der Schulbank weg entführt. Zusammen mit Svinenysh versucht Henley dieses Mysterium aufzulösen, Sie zu retten.
Sein ehrgeiziger Plan schlägt fehl. An Bord des Wespley wird er abgefangen und vertrieben, raus in den Deep-space, jenseits des Punktes ohne Wiederkehr.
Was kann jetzt noch helfen? Nur ein Wunder? Eines ist gewiss: Sowohl die Verbündeten als auch das Trio selbst steht vor größeren Herausforderungen als jemals zuvor.

HALBWELT (Gossip)

Im Gegensatz zu Band I (Das Königreich der Tausend) sind die letzten Kapitel von Band II (Halbwelt) eher privater Natur. Gleichwohl sind sie von entscheidender Wichtigkeit.

Charakterprofil: Westerburg zu, Henley Prinz

Prinz Henley zu Westerburg, geboren 17.01.201 NET Medianzeit in Syntari auf dem Pak Prime im Indi System, ist der einzige Sohn des Regenten vom Pak, Dr. Leviathan zu Westerburg und seiner Frau Ratia.

Der junge Prinz zu Westerburg ist gerechtigkeitsliebend, mutig und verschwiegen. Dabei sucht er sich seinen Freundeskreis sehr genau aus.
Desweiteren er hat einen Hang dazu, Dinge selbst in die Hand zu nehmen und sich dabei allen Widrigkeiten zu stellen.

Seit seinem ersten Tag am Alanis ist er der beste Freund einer jungen Diplomatentochter genannt Patchara Petch-a-boon und eines eher zappeligen Ruba namens Svinenysh.

Zu seinen weiteren Freunden zählen der um ein Jahr jüngere Juniortechniker Mikkel Silva und von seinem Heimatplaneten die ebenfalls ein Jahr jüngere Pakingerin Eevie Lundbarden.

Henley hat auch mit Feindschaft und Missgunst zu kämpfen. Ohne Namen nennen zu wollen sind sowohl Erwachsene als auch gleichaltrige Schüler darunter.

Bei den zu bestehenden Abenteuern kann Prinz Henley zu Westerburg als Rädelsführer angesehen werden.

Charakterprofil: Petch-a-boon, Patchara

Patchara Petch-a-boon, geboren 15.01.201 NET Medianzeit in Xanqoq, Provinz Xonburi des Trivy im Raah System, ist eine junge Diplomatin und jüngste Tochter des Diplomaten Somdet-Ong-Yai Petch-a-boon und seiner Frau Chiyoko-Miu. Patchara hat noch eine ältere Schwester namens Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon.

Genau wie Ihr bester Freund, Henley, ist Sie eher von zurückhaltender Natur. Zusätzlich kann Sie, trotz Ihres jungen Alters, als sehr weise und umsichtig beschrieben werden.

Patchara verliert selten die Contenance, Ausnahmen bestätigen die Regel, wenn Sie z.B. Svinenysh auf die Palme bringt. Dabei ist im Grunde jedoch Ihr Verhältnis zum jungen Ruba ein äußerst herzliches.

Leider ist Ihr jemand bestimmtes, wahrscheinlich aufgrund von schlichter Eifersucht, äußerst abgeneigt. Es handelt sich hierbei um Margot Rottweil, einer giftigen Militärtechnik-Schnalle aus dem Dunstkreis Prinz Herold zu Westarp.

Charakterprofil: Svinenysh

Svinenysh (später Svinenysh Galactic), geboren 07.07.201 NET Medianzeit in Trimonda auf dem grünen Jungelmond Trymoo des Trivy im Raah System, ist der einzige Sohn des Ruba Hazhlimosh und seiner Frau Convaxtili (Ruba besitzen normalerweise keine Nachnamen).

Aufgrund des neuen Interspecies-Exchange-Programms ist es Svinenysh ermöglicht zeitgleich mit seinen neuen besten Freunden Henley und Patchara am Alanis eingeschult zu werden. Nach einem Fulminanten Start lernt er diese dann tatsächlich gleich am ersten Tage kennen.

Altgedienten Militärs stinkt die neue Liberalität, Sie sehen die Ruba nach wie vor lieber als billige Arbeitskräfte an. Bei Henley und Patchara jedoch ist der zappelige Klassenkamerad sehr beliebt. Besonders seine Ehrlichkeit, sein Mut und Draufgängertum sind dafür verantwortlich.

Halbwelt (Kapitelübersicht)

Gut für die Augen:
S02E25 ist wichtiger als angenommen…

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) PDF Appendix

- Einzige original Eftos Saga
- Zentralwortfrei

Die Abenteuer von Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Eftos-Epos Bio (v1) EN

Due to bankruptcy of the genre Eftos started 2009 to write his own sci-fi saga.

Unlike the competition, Eftos intentionally uses no voodoo like time machines, beings of light or other rubbish.

These facts led to the original creation of the

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand

This trilogy is a science-fiction saga consisting of the following original books:

(I) Kingdom of a thousand

(II) Halfworld

(III) The last crisis

It tells the adventures of three friends: Prince Henley to Westerburg, Patchara Petch-a-boon and
Svinenysh Galactic.

The story takes place 213, 216 & 219 NET mediantime in the Kingdom of a thousand.

Each book consists of the adventures of the children, embedded in a futuristic sci-fi world of old.

That is the reason why each book comes as youth- and adultedition.

Certain sci-fi details are mentioned only in the books of man.

Informationen zu den Editionen:

Tunnel Trilogy (Eftos-Epos) Band I - Das Königreich der Tausend gibt es als Jugend- und Erwachsenenausgabe.

Die Jugendausgabe unterscheidet sich deutlich. Es wurden ganze Kapitel und Passagen herausgenommen.

Weiterführende Informationen gibt es im Forum.

Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe verwiesen.

Echtheit des Epos nur hier auf Eftos Ent.

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Das Königreich der Tausend | Leseanleitung

Die folgenden Instruktionen helfen den unterschiedlichen Ansätzen sich dem Königreich der Tausend zu nähern.

Der Leser junggebliebenen Jugend sei hier nochmals die Jugendausgabe empfohlen. Diese konzentriert sich auf das Abenteuer der Kinder und weniger auf die Physik der Erwachsenen.

Dem Filmschaffenden soll das Drehbuch dienen. Dies enthält präzise Anweisungen der Branche. Liest er das Buch, so sei Ihm zum geschickten Überlesen geraten. Der Schwerpunkt möge auch hier auf den Charakteren und deren Wagnisse liegen.

Das Problem im Königreich der Tausend besteht darin das es zwei völlig unterschiedliche Welten vereint. Die der Kinder und die der, ach lassen wir das. Bei denen ist Hopfen und Malz verloren.
Diese beiden Extreme unter einen Hut zu bringen war bis zum Königreich der Tausend unmöglich.

Sci-Fi Althasen sei folgendes ans Herz gelegt: 1) Weghoppeln. 2) Es kann hier keine weitere Empfehlung geben, da das Königreich der Tausend die Fahrgestellnummer 1 besitzt.

Das Königreich der Tausend ist für die Jugend gemacht. Für diejenigen, die noch farbig sehen. Alle anderen leider, mit 2 oder mehr vorm Komma mögen gerne das Weite suchen.

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos -Epos) Kingdom of a Thousand | Reading guide

The following instructions will help the different approaches to near the Kingdom of a thousand.

The readers young at heart is once again advised the youth issue. She focuses on the adventures of the children and less on the physics of adults.

The filmmakers may rely on the script. This contains precise action instructions. If you read the book your focus should be on the characters and their ventures.

The tricky thing about the Kingdom of a thousand is that it combines two very different worlds. The one of the children, as well as the, well forget about them. They are hopeless. Bringing these two extremes under a hat was impossible until the Kingdom of a thousand.

Sci-Fi pensioners is adviced: 1) Look elsewhere. 2) There can be no further recommendation, because the Kingdom of a thousand has the serial of 1.

Kingdom of a thousand is made for the youth. For those who still see color. All other unfortunately, with 2 or more in front are invited to run away.

Das Königreich der Tausend (Synopsis)

Henleys Einschulung ins noble Alanis College in Lyporo auf dem Trivy im Raah System steht bevor.

So lernt er endlich seine besten Freunde kennen: Die junge Diplomatin Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Nach einiger Aufregung in der alten Welt steht fest das Henley als blinder Passagier zurück in sein Heimatsystem reisen muss um eine gefährliche Verschwörung aufzudecken.

Zum Glück stehen Ihm seine Freunde bei und andere mehr oder weniger seltsame Gestalten erweisen sich ebenfalls als hilfreich.

Der Schlüssel zur Lösung scheint in greifbarer Nähe als das Unaussprechliche passiert.

Das Königreich der Tausend (Gossip)

Band I (Das Königreich der Tausend) spielt im Jahre 213 NET Medianzeit im Königreich der Tausend.
Die finalen Kapitel beinhalten lebensnotwendige Geheimnisse.

Tunnel Trilogy (Eftos-Epos) Band I - Das Königreich der Tausend gibt es als Jugend- und Erwachsenenausgabe.
Die Jugendausgabe unterscheidet sich deutlich. Es wurden ganze Kapitel und Passagen herausgenommen.
Weiterführende Informationen gibt es im Forum.
Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe verwiesen.
Echtheit des Epos nur hier auf Eftos Ent.

Das Königreich der Tausend (Kapitel)

18 Nef Silva
19 Tour durch das Grab
20 Njall Linaesu
21 Telematik
22 Blinde Passagiere
23 In der neuen Welt
24 Jo-Syntari
25 Pow-wow MOW-I
26 Notlandung in Sarpsborg
27 Auf dem Septemberfest
28 Exo
29 Schlacht um Exa-Nano
30 Die Taufe
31 Kriegslist
32 Schwerste Stund
33 Kapitel 33
34 Kapitel 34
35 Kapitel 35
36 Kapitel 36
37 Kapitel 37
38 Kapitel 38

Kingdom of a thousand (chapters)

01 Causal
02 Technical autism
03 Tunnel
04 Kingdom of a thousand
05 Ancient, cold
06 On one line
07 Alanis college
08 Svinenysh

more information about the english editions can be found in the forum.

Buch II - Halbwelt (Synopsis)

Drei Jahre später. Patchara Petch-a-boon ist verschwunden. Sie wurde von der Schulbank weg entführt.

Zusammen mit Svinenysh versucht Henley dieses Mysterium aufzulösen, Sie zu retten.

Sein ehrgeiziger Plan schlägt fehl.

An Bord des Wespley wird er abgefangen und vertrieben, raus in den Deep-space, jenseits des Punktes ohne Wiederkehr.

Was kann jetzt noch helfen? Nur ein Wunder?

Eines ist gewiss: Sowohl die Verbündeten als auch das Trio selbst steht vor grösseren Herausforderungen als jemals zuvor.

Halbwelt (Gossip)

Im Gegensatz zu Band I (Das Königreich der Tausend) sind die letzten Kapitel von Band II (Halbwelt) eher privater Natur.

Gleichwohl sind sie von entscheidender Wichtigkeit.

Informationen zu den Editionen:
Tunnel Trilogy (Eftos-Epos) Band II – Halbwelt gibt es als Jugend- und Erwachsenenausgabe.
Die Jugendausgabe unterscheidet sich nur gering. Lediglich wenige Sätze aus gerade mal 2 Kapitel wurden herausgenommen.

Weiterführende Informationen gibt es im Forum.
Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe verwiesen.

Echtheit des Epos nur auf Eftos Ent.

Halbwelt (Kapitel)

Halfworld (chapters)

more information about the english editions can be found in the forum.

Buch III - Die letzte Krise (Synopsis)

Drei Jahre sind vergangen seit Prinz Henley zu Westerburg sein Heim verloren hat. Da ist es gut dass er längst eine zweite Familie besitzt.

Das Königreich der Tausend liegt in Schutt und Asche. Einzig unsere drei Freunde trotzen der neuen Lage, halten an Ihren Idealen fest.

Die Situation spitzt sich zu.

Ein ungeheuerliches Ereignis schließlich bringt eine Zäsur. Was dann jedoch geschieht ist so verquickt, jenseits aller Vorstellungskraft.

Die letzte Krise (Gossip)

Band III (Die letzte Krise) spielt 6 Jahre nach Band I (Das Königreich der Tausend).
Kapitel 28 ist der Kern des Epos.
Im Finale der Saga steht die Welt Kopf. Letzter Buchstabe: r

Tunnel Trilogy (Eftos-Epos) Band III - Die letzte Krise gibt es als Jugend- und Erwachsenenausgabe.

Die Jugendausgabe unterscheidet sich nur gering. Lediglich einzelne Sätze aus Kapitel 1 und 28 wurden herausgenommen.

Weiterführende Informationen gibt es im Forum.

Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe verwiesen.

Echtheit des Epos nur auf Eftos Ent.

Die letzte Krise (Kapitel)

The last crisis (chapters)

more information about the english editions can be found in the forum.

Eftos Ent. official bulletin:
it can be confirmed, that the movie script (screenplay) of the epos is here.
this document includes character-relations, earth-locations, timeframes, the soundtrack and more exclusives. there are also precise acting instructions.
further details are posted on tunnel.eftos.de and in the official forum.
Kingdom of a thousand™ the first sci-fi epos.

Eftos Ent. official bulletin:
it can be confirmed, that the encyclopedia from the Kingdom of a thousand is ready.
the file allows a technical view of the kingdom as well as a very detailed description of all characters with their secret relations.
Since the document evolved parallel to the epos it is most accurate.

further details can be read on tunnel.eftos.de and in the official forum.
Kingdom of a thousand™ Invention of sci-fi.

Eftos Ent. offizielle Mitteilung:
Das Filmscript (die Regie) des Epos ist fertiggestellt.
Das Dokument beinhaltet Charakterbeziehungen, Drehorte, Zeitraster, den Soundtrack und weiteres Exklusivmaterial. Es enthält ausserdem präzise Schauspielanweisungen.
Weitere Details gibt es auf tunnel.eftos.de und im offiziellen Forum.

Eftos Ent. offizielle Mitteilung:
Das Lexikon aus dem Königreich der Tausend ist fertig.
Diese Enzyklopädie erlaubt einen technischen Blick auf das Königreich, genau wie eine sehr detaillierte Beschreibung aller Charaktere mit Ihren Geheimverbindungen. Da das Dokument parallel zum Epos entwickelt wurde ist es absolut akkurat.

Weitere Details (open excerpts) gibt es im Folgenden.

Das Trio

Westerburg zu, Henley Prinz Rädelsführer
Petch-a-boon, Patchara Diplomatin
Galactic, Svinenysh Mutigster Ruba des Trymoo

Charaktäre : jung (a-z)

Corichi, Achille Dr. Lebensmüder Physiker
Gorcyzka, Kacper Helfer des Bösen
Lundbarden, Eevie stolze Pakingerin, Tochter des Regionsvorstehers
Natchersville, Regina Patcharas beste Freundin
Petch-a-boon, Khi-Chi Kokoyama Patcharas ältere Schwester, Agentin
Rottweil, Margot Erzfeindin, eifersüchtige Schnalle
Silva, Mikkel Junior-Techniker

Svennedy Hilfsschwester im Bergsanatorium Altrosa
Westarp von, Herold Prinz Einziger Sohn der Königin

Charaktäre (a-z)

Linaesu, Andra Telematik Hexenküche, Karaoke-Star
Linaesu, Njall Schwergewichtiger Telematiker
Lundbarden, Eivind Regionsvorsteher Sarpsborg, Pak Prime
Noktios, Theoplus Dr. Leibarzt Ihrer Majestät
Palk, Heexio Lehrer Interregionskommunikation
Rebelkov, Pavel Generalmajor
Rechtenwerck, Wilhelm Hausmeister, Pilot
Rottweil, Helga Persönliche Assistentin
Smolen, Kazimierz Sicherheitsbeamter Ihrer Majestät
Westarp von, Hypatia I Königin Regentin des Raah-Indi Systems

Orte (a-z)

GENERELL Sternenkarte Sternenkarte
Alanis College Nobles Bildungsinstitut
Bergsanatorium Altrosa Nebulöse medizinische Einrichtung
Exo Schicksalhafter Mond des Pak Prime
Kviteseid Hoch im Norden, berühmt für das Septemberfest
Lyporo Hauptstadt des Raah/Indi Systems
Syntari Henleys Heimatstadt auf Pak Prime
Trymoo Svinenysh's Heimatwelt
Vex-Grave Hochsicherheitsgefängnis
Wu zweiter Mond des Gasriesen Attib
Xanqoq Patcharas Heimatstadt

Transportmittel (a-z)

GENERELL Überblick Fortbewegungstechnik

All-Terrain Wheeler Springendes Motorrad, Schwimmfähig
Jo-Jumper Siebenmeilenstiefel
Kletterquadro Vektoriell sensitive Kletterhilfe
Manturb Personen-Flugapparat / Raumanzug
MOW-I Opa Willi's Museumsstück
Rocktar PAK-LS Gekapertes Regierungsschiff
SJ-Rack Raketengetriebener GPS-Raumanzug mit Fallschirm
SN-C1 Achilles Space-Nulling Testschiff
Strange Energy Propulsion Lab Geheime Forschungseinrichtung
Tunnel Gamma I+II Künstlicher Raumtunnel
Wespley Henleys Rocktar

Bots (a-z)

Botty Verkäufer bei Linaesu Sports
Exa HA (Klasse) Selbstmordbots
Exa-Nano MIL-Klasse, nah am Technischen Autismus
Exa Retzlav ehemaliger Major
Wubot antiquierter Wetterdatensammler

Species (a-z)

Burht Bärenartige Rudel in der Eiswelt Pak Secundo
Eemit Intelligente Reptilien vom Eerx, Biospezialisten
Etto Undomestizierbare Flugwesen vom Exo
Mensch (Sapiens) Raah System, sternflugfähig => alte+neue Welt
Pakinger (Sapiens) Indi System, kompatibler Sapiens der neuen Welt
Roba wilde Verwandte der Ruba, autark

Ruba Billige Arbeitskräfte vom Trymoo, zivilisiert

Saga

Tunnel Sci-Fi Trilogie Das Königreich der Tausend
1 - Das Königreich der Tausend Blinde Passagiere
2 - Halbwelt Exil
3 - Die letzte Krise König für einen Tag
Jugendausgabe (Hintergrund und Motivation)
Geheimplan
English edition (Kingdom of a thousand in english)
Statement of completition
Der Film Drehbuch, Soundtrack & Lexikon

Kingdom of a thousand™ the first sci-fi epos. Invention of sci-fi.

Incomplete-by-purpose Character-map of the Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand (v1) Plain, without encrypted relations and hidden secrets. Full Web-Editions compatibility, NO: spoiler, appearance (book, place, purpose), intention & internals
Naming convention (language): DE

Galactic, Svinenysh
Hazhlimosh (Vater)
Convaxtili (Mutter)
Ravenosch (Tante)
Svennedy (Hilfskrankenschwester)
Sweuzanessh (Komplize)
Zwalnibon (Lieferantin)

Westerburg zu, Henley Prinz
Westerburg zu, Leviathan (Vater)
Westerburg zu, Ratia (Mutter)
Rechtenwerck, Wilhelm (Hausmeister)

Lundbarden, Eivind/Eila/Eevie (Pakinger)
Silva, Mikkel (Junior Telematiker)
Silva, Nef (Gefängniswärter)
Linaesu, Njall (Telematiker)
Linaesu, Andra (Telematikerin)

Petch-a-boon, Patchara
Kalpanapai, Naphat (Irrenanstalt-Einlieferungsname)
Petch-a-boon, Somdet-Ong-Yai (Vater)
Petch-a-boon, Chiyoko-Miu (Mutter)
Petch-a-boon, Khi-Chi Kokoyama (Schwester)
Natchersville, Regina (Klassenkameradin)
Minamisanriku, Topola (Sprecherin der Clans)
Koro Sakura (Schäferhund

Westarp von, Hypatia I Königin
Westarp von, Herold Prinz
Gorcyzka, Kacper (Herold)
Rottweil, Margot (Herold)
Helmstraahl, Chrysosto (Altgardist)
Noktios, Theoplus Dr. (Leibarzt)
Noktios, Artoklavia (Mutter)
Koldrust, Septimus Dr. (Assistent)
Lippentroph, Jedwed Dr. (Leiter Altrosa)
Abendroth, Tilon Dr. (Mecha-Tec)
Arimato, Toru (Assistent Abendroth)
Wahhsabi, Nebula Dr. (Psychologe)
Rebelkov, Pavel (Generalmajor)
Palmgren, Neidhard (Klon)
Rottweil, Helga (Assistentin)
Retzlav, Alepto => Retzlav, Exa (Major)
Juriwitsch, Torg (Sprecher)
Smolen, Kazimierz/Liwazopp (Beamte)

Iliev, Liubomir (Lehrer)
Brandstotter, Sebastian (Chefinspektor)

Volk (allgemein)
Corichi, Achille Dr. (Physiker)
Vekter, Regis (Direktor)
Schabernack, Hippolyta (Sektretärin)
Palk, Heexio (Lehrer)
Sopor, Rose (Inhaftierte)
Exa-Nano, Botty, Wubot (Roboter)

Kingdom of a thousand™ the first sci-fi epos. All else is voodoo.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) (I) Das Königreich der Tausend (DE)

Henleys Einschulung ins noble Alanis College in Lyporo auf dem Trivy im Raah System steht bevor.

So lernt er endlich seine besten Freunde kennen:

Die junge Diplomatin Patchara Petch-a-boon und Svinenysh den Ruba.

Nach einiger Aufregung in der alten Welt steht fest das Henley als blinder Passagier zurück in sein Heimatsystem reisen muss um eine gefährliche Verschwörung aufzudecken.

Zum Glück stehen Ihm seine Freunde bei und andere mehr oder weniger seltsame Gestalten erweisen sich ebenfalls als hilfreich.

Der Schlüssel zur Lösung scheint in greifbarer Nähe als das Unaussprechliche passiert.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) (I) Kingdom of a thousand (EN)

Henley is about to start term at the noble Alanis College in Lyporo on Trivy in the Raah System.

So he finally gets to know his best friends:

The young diplomat Patchara Petch-a-boon and Svinenysh the Ruba.

After some excitement in the old world it is clear that Henley must travel back to his home system as a blind passenger to solve a dangerous conspiracy.

Luckily his friends stand at his side and other more or less strange figures prove to be helpful, too.

The key to the solution is close when the unspeakable happens.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) (II) Halbwelt (DE)

Drei Jahre später. Patchara Petch-a-boon ist verschwunden. Sie wurde von der Schulbank weg entführt.
Zusammen mit Svinenysh versucht Henley dieses Mysterium aufzulösen, Sie zu retten.

Sein ehrgeiziger Plan schlägt fehl. An Bord des Wespley wird er abgefangen und vertrieben, raus in den Deep-space, jenseits des Punktes ohne Wiederkehr.

Was kann jetzt noch helfen? Nur ein Wunder? Eines ist gewiss: Sowohl die Verbündeten als auch das Trio selbst steht vor größeren Herausforderungen als jemals zuvor.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) (II) Halfworld (EN)

Three years later. Patchara Petch-a-boon is missing. She was kidnapped right from school. Together with Svinenysh Henley attempts to resolve this mystery, to rescue her.

His ambitious plan fails. Aboard Wespley he is blocked and expelled, out into deep space, beyond the point of no return.

Now what can help? Only a miracle? One thing is certain: Both the allies and the trio is facing greater challenges than ever before.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) (III) Die letzte Krise (DE)

Drei Jahre sind vergangen seit Prinz Henley zu Westerburg sein Heim verloren hat. Da ist es gut dass er längst eine zweite Familie besitzt.

Das Königreich der Tausend liegt in Schutt und Asche. Einzig unsere drei Freunde trotzen der neuen Lage, halten an Ihren Idealen fest.

Die Situation spitzt sich zu. Ein ungeheuerliches Ereignis schließlich bringt eine Zäsur. Was dann jedoch geschieht ist so verquickt, jenseits aller Vorstellungskraft.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) (III) The last crisis (EN)

Three years have passed since Prince Henley to Westerburg has lost his home. It is a good fact that he now has a second family.

The kingdom of a thousand lies in ruins. Only our three friends defy the new situation, hold fast to their ideals.

The circumstances are getting worse. A monstrous event finally brings a change. What happens then however is so mixed up, beyond all imagination.

official announcement from Eftos Ent.:

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand
the final 6 chapters S01-S03 are henceforth officially named

LEGACY "The spinoff chronicles"

Kingdom of a thousand - LEGACY The spinoff chronicles S01E33-S01E38
Halfworld - LEGACY The spinoff chronicles S02E25-S02E30
The last crisis - LEGACY The spinoff chronicles S03E28-S03E33

Timeline & facts of the Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogie -I- Das Königreich der Tausend

Grundstein: 31.Maerz.2009
Fertigstellung: 20.Mai.2010 (415 Tage)
Anzahl Kapitel: 38
Anzahl Seiten: 313
Anzahl Woerter: 55688

Version: i2.5+ (laufendes korrekturlesen inkl. upload hin zur i3, aber inhalt 100% fest)

Jugendedition i2 fertiggestellt - Inhalt fest (wie i2).
Hoerbuch: i2 fertiggestellt. Finale Version. Keine Änderungen mehr.

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -II- Halbwelt

Grundstein: 09.Juli.2010
Fertigstellung: 24.August.2011 (410 Tage)
Anzahl Kapitel: 30
Anzahl Seiten: 150
Anzahl Wörter: 23419

Version: i1.4+ (laufendes korrekturlesen inkl. upload hin zur i2, aber inhalt 100% fest)

Jugendedition i1.3 fertiggestellt - Inhalt fest.
Hörbuch: i1.2 fertiggestellt. Finale Version. Keine Änderungen mehr.

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -III- Die letzte Krise

Grundstein: 05.September.2011
Fertigstellung: 19.Juli.2012 (320 Tage)
Anzahl Kapitel: 33
Anzahl Seiten: 176
Anzahl Wörter: 26458
Version: i1.x (Eftos Ent. official)

Jugendedition i1.x (Eftos Ent. official)
Hörbuch: i1.0 fertiggestellt. Finale Version. Keine Änderungen mehr.

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Das Koenigreich der Tausend Band I-III

Grundstein: 31.Maerz.2009
Fertigstellung: 19.Juli.2012 (1145 Tage = 3 Jahre und 50 Tage)
Anzahl Kapitel: 101
Anzahl Seiten: 639
Anzahl Woerter: 105655

---EN---

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -I- Kingdom of a thousand
started: 31.March.2009
finished: 20.Mai.2010 (415 days)
chapters: 38
pages: 313
words: 55688

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -II- Halfworld
started: 09.Juli.2010
finished: 24.August.2011 (410 days)
chapters: 30
pages: 150
words: 23419

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -III- The last Crisis
started: 05.September.2011
finished:: 19.Juli.2012 (320 days)
chapters: 33
pages: 176
words: 26458

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand Book I-III

started: 31.March.2009
finished: 19.Juli.2012 (1145 days = 3 years and 50 days)
chapters: 101
pages: 639
words: 105655

Stellungname zur Fertigstellung:

Es bleibt ein Mysterium warum das Königreich der Tausend fertiggestellt ist.

Wenn Eftos nocheinmal vor allem stünde, würde er niemals mehr das Epos beginnen.

Es gibt keine Nachbarn und keinen Buchstaben mehr.

Eftos hat das Königreich der Tausend!

EN: it remains a mystery why the kingdom of a thousand is here. if Eftos would be before it all he would never start the epos again.

where are the neighbours? there will never be a single letter more. Eftos has the kingdom of a thousand!

Charakterprofil: Westerburg zu, Henley Prinz

Prinz Henley zu Westerburg, geboren 17.01.201 in Syntari auf dem Pak Prime im Indi System, ist der einzige Sohn des Regenten vom Pak, Dr. Leviathan zu Westerburg und seiner Frau Ratia.

Der junge Prinz zu Westerburg ist gerechtigkeitsliebend, mutig und verschwiegen. Dabei sucht er sich seinen Freundeskreis sehr genau aus.

Desweiteren er hat einen Hang dazu, Dinge selbst in die Hand zu nehmen und sich dabei allen Widrigkeiten zu stellen.

Seit seinem ersten Tag am Alanis ist er der beste Freund einer jungen Diplomatentochter genannt
Patchara Petch-a-boon und eines eher zappeligen Ruba namens Svinenysh.

Zu seinen weiteren Freunden zählen der um ein Jahr jüngere Juniortechniker Mikkel Silva und von seinem Heimatplaneten die ebenfalls ein Jahr jüngere Pakingerin Eevie Lundbarden.

Henley hat auch mit Feindschaft und Missgunst zu kämpfen. Ohne Namen nennen zu wollen sind sowohl Erwachsene als auch gleichaltrige Schüler darunter.

Bei den zu bestehenden Abenteuern kann Prinz Henley zu Westerburg als Rädelsführer angesehen werden.

Das folgende Bild zeigt den Zwölfjährigen Henley während Band I "Das Königreich der Tausend"

Charakterprofil: Petch-a-boon, Patchara

Patchara Petch-a-boon, geboren 15.01.201 in Xanqoq, Provinz Xonburi des Trivy im Raah System, ist eine junge Diplomatin und jüngste Tochter des Diplomaten Somdet-Ong-Yai Petch-a-boon und seiner Frau Chiyoko-Miu. Patchara hat noch eine ältere Schwester namens Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon.

Genau wie Ihr bester Freund, Henley, ist Sie eher von zurückhaltender Natur. Zusätzlich kann Sie, trotz Ihres jungen Alters, als sehr weise und umsichtig beschrieben werden.

Patchara verliert selten die Contenance, Ausnahmen bestätigen die Regel, wenn Sie z.B. Svinenysh auf die Palme bringt. Dabei ist im Grunde jedoch Ihr Verhältnis zum jungen Ruba ein äußerst herzliches.

Leider ist Ihr jemand bestimmtes, wahrscheinlich aufgrund von schlichter Eifersucht, äußerst abgeneigt. Es handelt sich hierbei um Margot Rottweil, einer giftigen Militärtechnik-Schnalle aus dem Dunstkreis Prinz Herold zu Westarp.

Charakterprofil: Svinenysh

Svinenysh (später Svinenysh Galactic), geboren 07.07.201 in Trimonda auf dem grünen Jungelmond Trymoo des Trivy im Raah System, ist der einzige Sohn des Ruba Hazhlimosh und seiner Frau Convaxtili (Ruba besitzen normalerweise keine Nachnamen).

Aufgrund des neuen Interspecies-Exchange-Programms ist es Svinenysh ermöglicht zeitgleich mit seinen neuen besten Freunden Henley und Patchara am Alanis eingeschult zu werden. Nach einem Fulminanten Start lernt er diese dann tatsächlich gleich am ersten Tage kennen.

Altgedienten Militärs stinkt die neue Liberalität, Sie sehen die Ruba nach wie vor lieber als billige Arbeitskräfte an. Bei Henley und Patchara jedoch ist der zappelige Klassenkamerad sehr beliebt. Besonders seine Ehrlichkeit, sein Mut und Draufgängertum sind dafür verantwortlich.

Du? soweit unten? Dann ein superwinziges Geheimnis:

Jedem Anfang wohnt ein Zauber inne. Es ist unmöglich dies mit der grauen Welt der Alten zu vereinen.
Doch genau dies versucht das Königreich der Tausend. Mit voller Absicht: Letztere mögen einen Bogen einlegen.

Herzstücke

Das wichtigste Kapitel der gesamten Saga ist S03E28. Es kann als Kern des Epos betrachtet werden, bedeutender sogar noch als S03E33, obwohl dieses die Welt aus den Angeln hebt.

S02E25 'Hochzeit der Vorsehung' ist wichtiger als allgemein angenommen. Es ist definitiv das gravierendste Kapitel aus Band II 'Halbwelt'. Die nachfolgenden Kapitel sind weniger entscheidend, aber genauso nötig, um den Verlauf der Geschichte zu verstehen. Absolut letztendlich ist S02E25 Inter-Epos-bestimmend. Aber zum Glück ist dies streng geheim.

Das entscheidende Kapitel Band I 'Das Königreich der Tausend' ist definitiv S01E33. Es ist ausschlaggebend und weitaus brisanter als die noch folgenden. Zum Verständnis der Saga braucht man jedoch auch sie.

Die offline Kapitel sind trauriger, lustiger, fulminanter und wahnwitziger als die öffentlichen.
Keine Sorge: Sie sind perfekt geschützt!

Eftos-Epos Bio (v1) DE

Bedingt durch den Bankrott des Genre begann Eftos 2009 seine eigene Sci-Fi Saga zu schreiben.

Anders als die Konkurrenz verzichtet er dabei bewusst auf Voodoo wie Zeitmaschinen, Lichtwesen oder anderen Müll.

Diese Tatsachen führten zur Entstehung der
Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Das Königreich der Tausend

Diese Trilogie ist eine Science-Fiction Saga bestehend aus folgenden Büchern:

(I) Das Königreich der Tausend
(II) Halbwelt
(III) Die letzte Krise

Sie erzählt die Abenteuer dreier Freunde: Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Die Geschichte spielt 213, 216 & 219 NET Medianzeit im Königreich der Tausend.

Jedes Buch besteht aus den Abenteuern der Kinder, innerhalb einer futuristischen Sci-Fi Welt der Alten.

Dies ist der Grund warum jedes Buch als Jugend- und Erwachsenenausgabe erscheint.

Bestimmte Sci-Fi Details werden nur in der Erwachsenenedition erwähnt.

Tunnel Trilogie

Buch II

Halbwelt

Die Abenteuer von Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Tunnel Sci-Fi Trilogie
1) Das Königreich der Tausend
2) Halbwelt
3) Die letzte Krise